PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 3 (22), МАРТ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

The Sims
Jane's F-18
Test Drive 6
SouthPark Rally
Stephen King's F-13
Championship Manager 2000
Swedish Touring Car Championship
King of Mountain Pass
The Longest Journey
Software: WindowBlinds
Internet: Hotbar.com





Най-добрите игри накуп!

Лицензирани игри със стикер и сертификат може да закупите от:

МАГАЗИНИ:

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

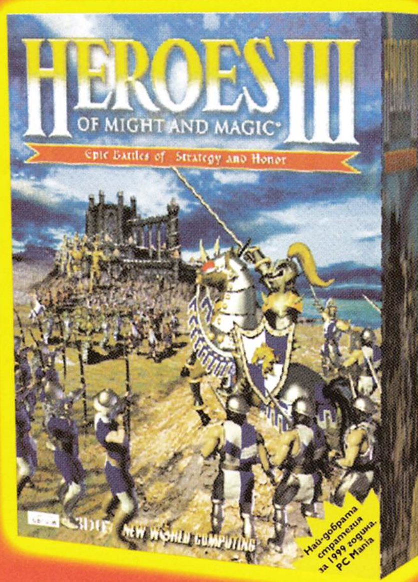
БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

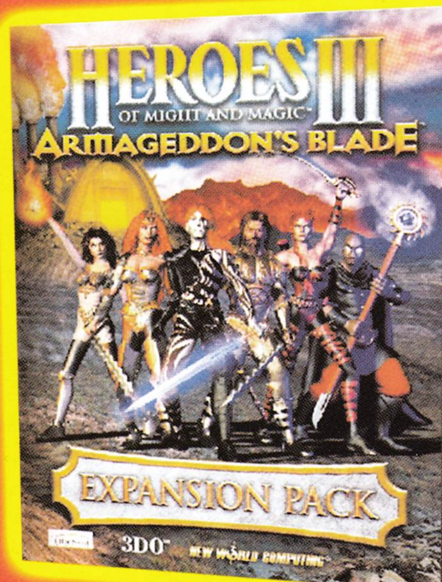
ПЛОВДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО И ДИЛЪРИ:

Halex G.m.b.H. - официален представител за България
тел. 02/963 10 86 02/66 91 24

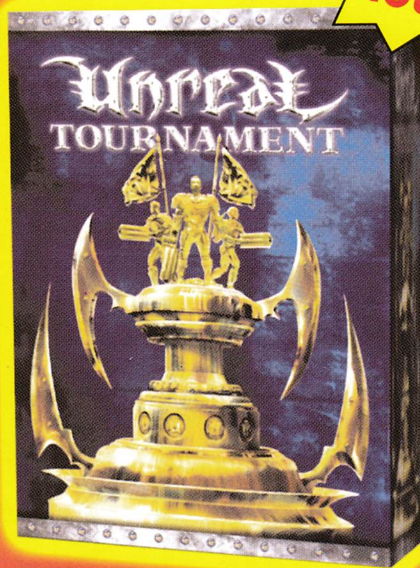


$ 38
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ !

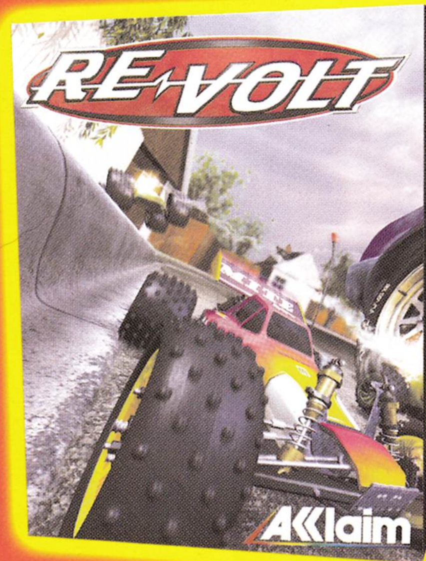


$ 23
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ !

hot !



$ 42
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ !



$ 38

















PC MANIA

Екип

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Кирил Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Иван Георгиев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
pisma@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
NewNet: #pcmania

НОВИНИ

ИГРИ

РЕТРО

ХАРДУЕР

СОЛЮШЪН

ИНТЕРНЕТ

СОФТУЕР

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ



Prey

Първо нямаше нищо! Появи се Wolfenstein, после Doom, после Hexen, Duke, Quake... Като гледаме тази еволюционна стълбица, не можем да не се запитаме какво ни очаква на следващото стъпало. Според 3D Realms разработваната от тях игра Prey ще излезе не с една, а поне с две крачки пред своите предшественици. Основавайки се на принципа "ако нещо не е развалено, не го поправяй", 3D Realms са решили да запазят много от най-добрите и харесвани елементи на предишните си хитове.



В Prey главният герой е индианец, който незнайно защо е принуден да води борба срещу три извънземни раси... Това е всичко за историята до момента. Създателите твърдят, че няма да се набляга на изтъркан хумор, а сюжетът ще бъде поне на нивото на Half-Life. Ако има нещо, което със сигурност не е известно дори за главния програмист на Prey, то това е пусковата дата. По геймърските сайтове се твърди, че тя ще е някъде през далечната 2005 г., но по-добре вярвайте на това, което казват от 3D Realms: Ще я пуснем, когато е готова!

Комиксите продължават да оживяват

Поредният рисуван герой Max Payne е на път да завладее компютърния монитор и кино-екрана.



Важно е да се отбележи, че играта няма да има нищо общо с филма.

На Max Payne не му върви през последните няколко години. Докато работи като ченге под прикритие семейството му е избито от мафията на Ню Йорк. Три години по-късно Max попада по следите на нов смъртоносен наркотик, но малко преди да открие производителите му един от полицейските началници е убит. Естествено за престъплението е натопен самият Max. Ликът му се появява на първа страница на всички вестници, мафията го преследва, полицията също.

Играта се разработва от Remedy Entertainment под зоркия надзор на Gathering of Developers. За направата на този 3rd person action са наети професионални фотографи, които са снимали най-мрачните места от Ню Йорк. По-късно дизайнерите се заели с изграждането на заснетите кътчета във виртуален вариант. Първоначалната идея била да се направи 1st person игра, но движенията на Max се получили толкова реалистични, че било решено камерата да стои зад героя, за да могат да им се наслаждават геймърите.

Очаквайте Max Payne през пролетта на тази година.

От Might and Magic VIII ни делят няколко седмици

Подзаглавието на M&M 8 е Day of the Destroyer. За съжаление играта ще използва доста поостарелия енджин, който беше въведен в M&M 6. Все пак 3DO са се постарали да използват пълните му възможности, като по-съвършен панорамен изглед и нововъведения mouse look.

Плановете за Might and Magic IX са по-различни. Играта ще бъде истинско 3D и ще бъде използван наскоро лицензираният енджин LithTech на Monolith.

Повече информация за бъдещите планове на 3DO за поредицата Might and Magic, можете да прочетете на адрес http://www.3do.com/products/mmworld/

Gangsters II се задава на хоризонта

Преди близо година играта Gangsters предизвика заслуженото внимание на геймърите. Тя беше изключително оригинална и добре пипната по отношение на геймплея, но страдаше от един-единствен и за съжаление фатален дефект – интерфейса. При вида на десетките непрегледни иконки по екрана повечето хора се чувства-



ха все едно са оставени да се борят с "3D Studio" и продуктът на HotHouse така и не стана супер-хит. Сега англичаните обещават втора част, която освен още по-добър геймплей ще предложи най-накрая и смислено управление на играта. Действието ще се развива в Америка в края на 20-те години и отново ще можете да се вживеете в ролята на мафиот, който се бори за господство над престъпния свят. Освен в интерфейса новости, разбира се, ще има и в самата игра. Най-голямата е, че този път действието ще се развива в реално време, което според авторите ще придаде допълнителна динамика. Освен това от HotHouse обещават, че този път ще можете да разширите криминалната си империя и в съседните градове. В крайна сметка ще можете да си направите дори цяла престъпна държавичка като отделните мисии са навързани в една кампания с развиващо се действие, което ще предлага много изненадващи обрати. Програмистите са решили да вкарат в играта и огромно количество герои, като всеки от тях ще си има своя собствена идентичност и специфичен начин на поведение.

Според предварителните информации Gangsters II ще се появи на пазара в началото на есента.



MDK 2 почти готова

Феновете на MDK ще се зарадват от съобщението, че продължението на култовия екшън е почти завършено. На изложбата Milia бе демонстрирана напълно работеща версия за SEGA Dreamcast, която ще бъде пусната в продажба към края на март. Засега обаче няма информация за абсолютно никакви други версии на играта, защото от SEGA са купили ексклузивните права върху нея и искат да я използват за реклама на своята конзола. Практиката от миналото обаче показва, че PC-версиите на игрите за Dreamcast се появяват обикновено 5-6 месеца след премиерата им на конзолния пазар. Така че през втората половина на 2000 г. вероятно ще видим MDK 2 и в компютърен вариант.

HASBRO също ще правят Sim-игра

Само преди няколко дни от HASBRO официално обявиха, че тяхната нова стратегия в реално време Majesty ще бъде пусната под заглавието The Fantasy Kingdom Sim. Официалното обяснение за внезапната смяна на името е, че в същност не ставало дума за стратегия в класическия смисъл на думата, а за революционна по своята същност комбинация между симулация и класическа стратегия. Играли бетата на играта обаче не споделят мнението на мениджърите от HASBRO и по-скоро мислят, че това е опит да се припечели някой и друг долар от взаимстването на заглавието на успешната поредица Sim-игри на Maxis. Дали това е така или действително ще станем свидетели на нещо ново ще видим след около месец, когато The Fantasy Kingdom Sim ще бъде пусната в продажба.

Infogrames продават енджина на Slave Zero

След като в края на миналата година Infogrames се поохарчиха със $135 милиона, закупувайки основния дял от GT Interactive, явно са решили и да продадат нещичко. Става дума за разработения от тях 3D-енджин за Slave Zero. Вече стана нормална практика всяко нещо да се продава, стига да има желаещи да го купят. В случая не се споменава цена, но ако проявявате интерес към офертата, можете да се свържете лично с тях :)

The Sims е най-продаваната игра в историята на Maxis

Само в САЩ до момента са купени над четири милиона бройки, което е около два пъти повече от продажбите на SimCity 3000. Естествено голяма заслуга за това има гигантът Electronic Arts, известен със своята агресивна маркетингова политика.

За сравнение – от StarCraft за целия свят са се продали "само" 3 милиона броя, а от Age of Empires II - 2 милиона.

Acclaim обявиха Turok 3: Shadow of Oblivion

За съжаление екшънът ще бъде само за Nintendo 64. За PC подобна игра няма да излиза. От Acclaim заявиха, че PC-пазарът е залят с 1st person shooter-и и затова ще дадат възможност на своите конкуренти да глътнат малко вода:-)

Ще излиза Driver 2

GT Interactive обявиха, че вече се работи върху продължение на Driver. От фирмата обаче не уточняват кога играта ще бъде готова.

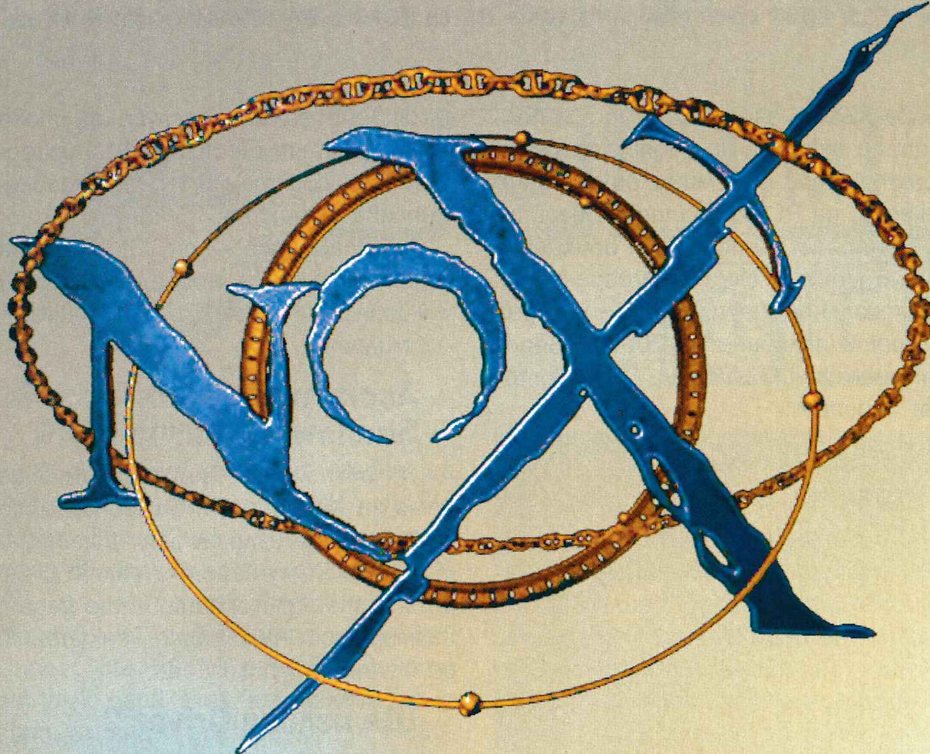
Графичната платформа ще бъде подобрена, но най-важната новина е, че вече ще можете да излизате от колата. Това дори ще бъде задължително в определени моменти, въпреки че ще можете да се разхождате и само за удоволствие и дори да "взимате на заем" чужди автомобили.

Открива се зала със 100 компютъра в Бургас

Бургас претендира да стане гейм столица, след откриването на мегазала със стотина компютъра на 25 март.

Клубът е част от веригата "Виртуален Свят", които отново дигат летвата, този път доста нависоко – около 100 компютъра с 19-инчови монитори, разположени в зала с големина половин декар, интернет кафе, персонажи в естествени :-) размери, епични фрески по стените (досущ като в храм) и изпипани до най-малка подробност детайли като климатици, осветление, бюра и дори тоалетни, ако щеме.

Към момента на редакционното приключване на броя ремонтните работи още бяха в разгара си, но е сигурно, че обстановката и интериорът ще предразполагат към пълно махане на главата, така да се каже.



Въпросът за плагиатството в компютърните игри съществува горе-долу оттогава, откогато съществуват и самите игри – винаги са се сипели коментари и обвинения, понякога – основателни, понякога – не, че еди-коя си игра била "клонинг" и не предлагала нищо ново на играчите. Това стана съвсем модерно напоследък, особено в сравнително наскоро придобилите популярност жанрове на 3D-екшъните и реалновремевите стратегии. При това не само при дребните, нискобюджетни заглавия на азиатските фирмички, които се опитват да пробият на пазара, възползвайки се от популярността на мега-хитовете като Starcraft, а и при някои реномирани и утвърдени на пазара производители на игри. Малко са фирмите, които успяват да покажат нещо наистина ново, свежо и оригинално – каквото беше Dune 2 на Westwood преди доста години (първата RTS). Втората игра от същия жанр беше дебютното заглавие на Blizzard – Warcraft и веднага късогледите критици се хвърлиха да ги обвиняват в интелектуално плагиатство и копиране на чужди идеи. Според мен такива обвинения са най-малкото неоснователни, тъй като новите идеи в Warcraft съвсем не бяха една или две, а и Westwood на свой ред започнаха да заимстват идеи от заглавията на Blizzard (например – възможността за групово управление на единиците, която е съвсем естествена за всички съвременни RTS). В крайна сметка и двете фирми получиха завидна печалба, която им помогна да се превърнат в това, което са днес, а наглите обвинения за плагиатство не им попречиха да издават нови и нови печеливши игри от същия жанр...

Сега ми предстои да представя една игра, за която със сигурност ще чуете подобни обвинения, но този път в другата посока – че Westwood Studios са изплагиатствали идеите на Blizzard Entertainment. Или по-точно, че най-новата им екшън-ролева игра NOX прилича-ла подозрително на мегахита Diablo. Още отсега ще ви кажа твърдо – не им се връзвайте! NOX прилича на Diablo точно толкова, колкото Warcraft приличаше на Dune 2, с други думи – почти никак. Разбира се, когато двете заглавия са в един и същ жанр винаги е възможно да се направи някакъв паралел, но да се говори за плагиатство е просто абсурдно и хората, които го твърдят, със сигурност не са играли поне едната от двете игри и не могат да направят обективно сравнение. А NOX е една оригинална и приятна игра, която наистина изпъква сред "сушата" на пазара, която традиционно настъпва в началото на годината.

графика	80	звук	93	оценка	85

Hack'n'slash RPG

производител

Westwood Studios
www.westwood.com

изисквания

P 200, 32 Mb RAM, DX 7, 170 Mb HDD Space

Nox е поредният фентъзи свят, който има нужда от спасител

И тъй като Памела Андерсън е заета с текущата си пластична операция, в ролята на спасител ще видим Джак – жител на добрата стара Земя, временно пребиваващ в света на Nox. Всякакви паралели с Джак Изкормвача са нежелателни! Тук ще говорим единствено за Джак Боеца, Джак Магьосника и Jack the Conjurer (което значи пак магьосник, но от малко по-различно естество – нещо като фокусник или вълшебник). Именно това са трите възможни професионални реализации на нашия герой, като играчът може да избере всяка една от тях, според личните си предпочитания. Геймплеят на всяка от алтернативите е тотално различен, а и самата история започва и се развива по алтернативен път, така че е най-вероятно в крайна сметка да изиграете NOX поне три пъти, за да й се насладите напълно. Това е наистина невероятно сполучливо решение на авторите на играта или както обичаше да се изразява един футболен коментатор от недалечното минало – браво, Westwood, браво, Studios!



А сега ще се спра последователно на всеки един от трите класа герои, за да ви помогна да се ориентирате за това кой най-добре подхожда на вашата индивидуална ексцентричност. По традиция започвам с



Боецът – идеален за интелектуално необременените

Или по-точно за онези, които не искат да се тормозят с разни жезли, заклинания, мана, spellbooks и шарени светлинки. Със сигурност ще оцените неговите предимства – сериозно оръжие и тежка броня. Той единствен може да използва метални доспехи, мечове, щитове, брадви, шурикени и др. Освен това играта с него е сравнително най-проста за овладяване и следователно той е особено подходящ избор за всички новаци. Въпреки това си има някои тънкости – когато понатрупа опит, той получава разнообразни специални бойни умения – например крясъкът, който замайва по-слабите противници или способностите да се промъква безшумно и да изстрелва харпуни.

Много забавна е и суперстилната "овнешка" атака с главата напред – ако уцелите врага – добре, ако се забиете в стената – много лошо! Всяко от тези специални умения може да бъде използвано неограничен брой пъти, като се изисква единствено да преминат няколко секунди за възстановяване на силата ви. Мисля, че това е всичко, което си струва да кажа за боеца, така че преминавам на

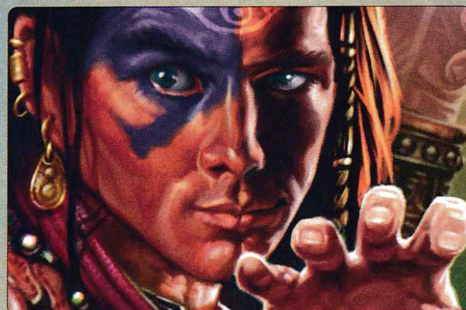




"Конджурджерът" – както го четат неграмотните

Няма да крия, че от трите "превъплъщения" на Джак това ми е любимото. Най-вече защото представлява нещо като хибрид между боец и маг или както биха го казали британците – Jack of all trades (пословицата наистина пасва идеално).

Позволено му е да облича по-леките кожени доспехи и освен това има доста богата колекция от магии и трикове, макар и отстъпващи по мощ на тези на "професионалните" магове. Conjurer-ите се специализират най-вече в призоваването и контролирането на различни същества. За тази цел са ви необходими Свитъците на Познанието (Scrolls of Knowledge). Можете да контролирате абсолютно всяко същество, чийто Свитък притежавате – след като му приложите съответната магия то попада под властта ви и е готово да изпълни всяка ваша заповед. Възможностите са няколко – да му възложите да охранява определен район, да ви ескортира или да го пратите на лов за врагове. Разбира се, когато ви омръзне да си играете с него, можете и да го унищожите. Максималният брой на съществата, които можете да командвате, е ограничен, така че мултиплейър-играта да е балансирана. Когато откриете съответното заклинание (някъде към средата на играта), ще имате възможността и правото да призовавате съществата, които познавате. Conjurer-ът има и още една уникална способност – да създава т.нар. bombers – малки, бързи същества, заредени с магия по ваш избор. Те се втурват към врага и когато го достигнат, се самоунищожават, задействайки всичките магии, които са предварително заложени в тях. Излишно е да ви споменавам за стратегическите възможности, които предлагат. И най-накрая, но не и по важност, ще се спра на способността на този клас герои да си служат с лък – недостъпно умение както за бойците, така и за магьосниците. Лъкът ще е ваш безценен спътник, особено ако го оборудвате с подходящи стрели (огнени, забавящи враговете, отровни – изборът е наистина богат). За разлика от Diablo тук броят на стрелите е краен и ако не ги пестите, като нищо ще свършат точно в най-неподходящия момент.



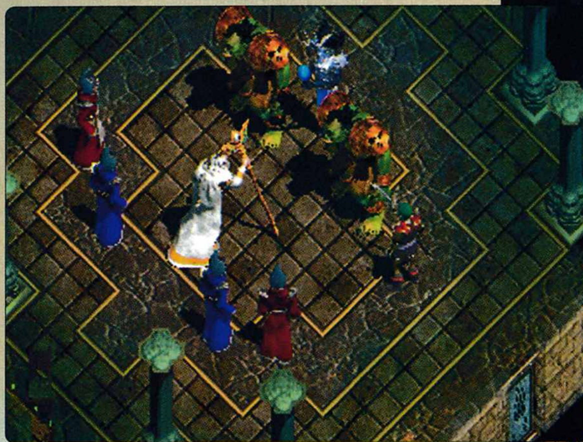
Магът – зеленчуци, който не яде

Деца, яжте си редовно краставиците, доматите и спанака! Знам, че са гадни, но ако не заякнете, няма да можете нито да вдигате тежките оръжия, нито да опъвате тетивата на лъка. И какво ви ос-

това – да се захванете с интелектуален труд, което в света на Nox означава да станете маг. А те са хилави, със смешни шапки и всички ги бъзикат (разбира се – само зад гърба им, тъй като иначе като нищо ще се присъединят към щастливото семейство на земноводните). Шегата настрана – да си магьосник си има и своите предимства, но със сигурност е трудно да се научите да боравите бързо и успешно със завидната колекция от магии, която играта ви предоставя. Атакуващи, защитни, лечебни... Общо над 80. Някои от тях използвате върху себе си, други – върху враговете, а има и трети, за които това е опция (например лечебните – можете да лекувате както себе си, така и другите персонажи).

Май тук е мястото да кажа няколко думи за това как да се оправите с магиите. Задължително трябва да свикнете да използвате петте shortcut-клавиша на клавиатурата. Самите магии можете да организирате по петорки, като отделните петорки също е препоръчително да се сменят с клавиш от клавиатурата, а не с мишката. Например – в първата петорка включвате стандартни атакуващи магии, във втората – лечебни, в третата – защитни, в четвъртата – екзотиките и т.н. Звучи ненужно сложно, но като че ли това е единственият начин да играете ефективно с клас Wizard или Conjurer. Магическата енергия (мана) в играта се възстановява с еликсири или бавно се регенерира с времето. Новият елемент в сравнение с Diablo са магическите камъни, разхвърляни из нивата. Когато стоите близо до тях, магическата ви енергия се възстановява много бързо, но енергията на камъка също се изчерпва. Тези камъни правят геймплея много различен и са наистина безценни (но не и за бойците). Иначе магьосниците имат специални, предназначени само за тях наметала и шлемове, които заместват донякъде стандартните доспехи. Специалното им умение е да създават капани с произволно избрани от тях магии.







Както и в другите екшън-ориентирани RPG тук не е наблегнато много силно на показателите на героя ви, екипировката и т.н. Тези елементи са важни, но още по-важно е да имате опит в битките и бърз рефлекс. Героят ви трупа някакви си точки за опит, но в общи линии това не ви засяга особено – просто когато събере достатъчно, той ще качи ниво и ще подобри показателите си автоматично, като играчът няма думата кои показатели точно да се повишат. Дали това е предимство или недостатък трябва да прецените сами.

Инвентарът на героя ви побира учудващо много предмети – явно Джак е бил тежкоатлет или хамалин на Земята. Изчислих, че моят герой може без проблем да носи по джобовете си 45 тежки метални шлема например... И това е клас Conjurer, а представяте ли си колко е як боецът? Е, всичко това хич не е достоверно, но ако търсите реализъм, защо играете на компютърни игри изобщо? Реалността си е реалност, компютърните игри са си съвсем друга реалност, в която е напълно нормално да носиш в себе си 45 шлема и това да не ти се отразява физически :-)

Westwood основателно се гордеят с “интерактивната среда”, която са създали в Nox. Преведено на български, това означава, че с почти всеки предмет около вас може да се прави нещо – да го счупите, преместите или Бог знае още какво. След като потрошите някой скелет можете да размествате кокаляците му както си искате. Нещо повече – самите предмети влияят на околната среда. Например – с динамично осветление: златото обагря околните предмети в жълто, еликсирите – в съответните цветове... Варелите с вода пък можете да използвате, за да гасите пламъци, с тежките предмети можете да задържате натиснати бутони и пр. И това ако не е интерактивност! С риск да се повторя отново ще кажа – браво Westwood, браво Studios!

Страшно добро впечатление ми направи и вниманието, с което авторите са изпипали дребните детайли в играта. Бъгове почти няма. Линиите на погледа на героя са представени много реалистично. Денят, нощта и полумракът също са бомба. За разлика от Diablo тук нивата не се генерират случайно, но това едва ли е сериозен недостатък – все пак Nox съдържа в себе си три абсолютно различни игри за всеки от героите. Не съм споменал все още, че в началото на играта можете да редактирате фасадата на Джак – какъв цвят да са дрехите и кожата му, дали да има коса, брада, бакенбарди, мустаци (отново можете да ги оцветите). Колкото за майтапа може-

те да си създадете плешив герой с яркозелена кожа, синя брада и лилав мустак. Същата свобода имате и при оцветяването на дрехите на Джак, но той без друго скоро ще се отърве от тях (в Nox има много по-хубави и евтини), така че не се престаравайте.

Историята на играта не е кой знае колко заплетена и все пак е добра. Ако все още не сте се ориентирали в Nox, ще ви кажа, че той ми прилича малко на света от една друга игра на Westwood, наречена Kyrandia. С други думи – фентъзи, ама не прекалено сериозно. Та значи над Nox е надвиснала заплаха и то от женски пол. Това е некромансърката Хекуба, която се е амбицирала да покори света (нищо ново ли не могат да измислят тия злодеи?). За целта тя си създава армия от скелети, зомбита и темподобни рециклирани воини и наритва де що види живо същество с черната си магия. Само герой от друг свят може да я спре – герой, който да вземе Алебардата на Хорендъс, да я присъедини към магическия камък Сърцето на Нокс и всичко това да гарнира със странния звяр, наречен Weirdling, създавайки абсолютното оръжие. Герой като Джак.

Интерфейсът на играта е много новаторски и страшно удобен, след като веднъж му свикнете. Играе се едновременно с мишката и десетина клавиша в лявата половина на клавиатурата. Много ми хареса фактът, че курсорът на мишката се използва максимално, дори без натискане на клавишите ѝ. Например повечето магии, когато са активирани с shortcut от клавиатурата, се изстрелват по посока на текущата позиция на курсора. Самият герой също е обърнат натам, като с левия клавиш атакува, а с десния се придвижва. Колкото по-далеч е курсорът от текущата му позиция, толкова по-бързо ще тича той. Обяснявам всичко това толкова подробно, защото управлението наистина е новаторско и аз поне съм възхитен от него.

Опс! За малко да пропусна графиката и звука

А те също заслужават всевъзможни похвали, особено музиката на играта. Просто трябва да чуете парчетата, за да повярвате – те винаги са разнообразни, никога няма да ви втръснат и най-важното – винаги са в синхрон с обстановката в момента (например когато се движите из гробищата със сигурност няма да чуете веселяшки частушки). Колкото до графиката, тук могат да се отправят една две забележки – най-вече това, че във високите режими всичко става прекалено дребно и играта се затруднява сериозно. Заради това аз играх в 640x480, но както можете да се досетите, тук играта не е чак дотам красива.

Мултиплейърът също си струва – особено с трите коренно различни класа герои и около 200-те магии, заклинания, оръжия и умения, които са на разположение. Играта просто ви предизвиква да мислите творчески и да ги комбинирате по подходящ начин. Например да замразите противника със Stun и после да му стоварите каменен юмрук на главата с Fist of Vengeance или да запалите огън под краката му докато не може да избяга.

Предвидени са и много различни отборни или солови мултиплейър игри, така че да не скучаете. Целта на Capture the Flag е ясна за всеки, който е играл съответния аналог в кой да е 3D-екшън или RTS. Arena пък е аналог на стандартния детмач. Elimination е същото като One Man Standing (всички се избиват, докато остане само един човек/отбор). В King of the Realm трябва да откриете короната и да я задържите максимално дълго. Докато я носите вие и съотборниците ви получавате точки за всяко убийство, а враговете – не. Flag Ball е нещо като спортна игра, в която трябва да уцелите знаменцето на противника с магическата сфера.

Да приключвам, че ще съмне!

В заключение мога да кажа само, че Westwood са си Westwood. Страхотна фирма със страхотни традиции! А Nox е направо гениална игра, която натри носа на Blizzard, които наскоро за пореден път отложиха дългоочакваното Diablo 2 (известно още като Дебило 2). Дали то ще е по-добро?

Боян Спасов







През пролетта на 1999 година на пазара се появи първата игра, направена по идеи от култовия анимационен сериал на Comedy Central, носещ станалото вече легенда име – South Park. Героите в този майтапчийски 3D-екшън се бяха заели с тежката, но достойна мисия да очистят градчето си от коварните извънземни, които вместо да се хабят да нападат земята, просто се вселяваха в най-различни домашни животни и така смятаха да покорят нашата планета. Очевидно Kenny, Cartman, Stan и Kyle под вещото ръководство на The Chef са си свършили добре работата, защото около година по-късно те се появиха отново, този път обаче в невероятно шантавото South Park Rally. В него няма да ви се наложи да трепете извънземни със снежни топки, кравомети и всякакви други, меко казано, странни оръжия, а ще трябва да докажете своите умения зад волана на странни автомобилчета по улиците на едноименното градче в Колорадо.

Ако не сте имали щастието да гледате някой епизод от сериала,

не бива да съдите за играта по миловидните физиономии на героите

South Park е всичко друго, но не и детско филмче. В него можете да чуете и видите неща, които в никакъв случай не могат да бъдат определени като подходящи за деца под определената от закона възраст. Въпреки това тази поредица се радва на огромен интерес и като че ли основната причина за успеха ѝ е в невероятния черен хумор, нестандартността и оригиналността, които бликат от всеки кадър. Това важи с пълна сила и за създаденото от австралийците Tantalus Interactive и разпространявано от Acclaim компютърно рали.

Със стартирането на играта и заглавното филмче, авторите са се постарали по най-бързия начин да ни въведат в специфичната атмосфера на света на South Park. Още в първата минута Kenny ще загине трагично (за кой ли път) под колелата на преминаващ с бясна скорост влак и това трябва да ви подскаже, че сте попаднали в игра, която или ще ви хареса и ще я играете до пълно изтощение или няма да ви допадне с нищо и ще се откажете още на първата обиколка. Започвам с тези предупредителни слова, защото майтапчийското на пръв поглед рали е изключително сложно и изисква множество умения и не на последно място доста сериозно планиране и стратегическо мислене. South Park Rally не е от типичните фантасмагорични рейсъри, където основната ви цел е да натискате газта до дупка и да засипвате противниците с каквото ви попадне под ръка. Тук разнообразието от оръжия и варианти за победа е толкова голямо, че е трудно да се даде някаква еднозначна и категорична рецепта за това.

Независимо, че авторите са предложили общо 27 герои, с които можете да се състезавате, вашият избор няма кой знае какво значение, тъй като автомобилите (ако могат да бъдат наречени така), са с еднакви "технически" показатели и въпреки разнообразния си външен вид и размери те се държат по абсолютно еднакъв начин на пътя. Това вероятно веднага ще подразни почитателите на автомобилните симулации, но в крайна сметка целта на тази игра е не да предизвика у вас усещането, че сте зад волана на истински автомобил, а по-скоро да ви провокира да помислите как по най-ефективния и рационален начин да достигнете до победата. От 27-те главни действащи лица първоначално ще можете да избирате само 8. Това са добре познатите ви Kenny, Cartman, Stan, Kyle и The Chef, а към тях се добавят също толкова колоритни персонажи като Wendy, Uncle Jumbo и Officer Barbrady. Ако искаме да видите и останалите (а това определено си струва), ще е необходимо да спечелите определен брой стартове. Тук трябва да подчертая, че в South Park Rally под

графика	звук	оценка
71	74	77

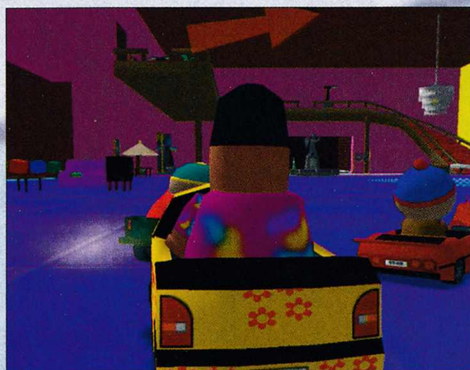
рали по анимационния сериал "SouthPark"

производител

Tantalus Interactive / Acclaim
http://www.acclaim.com/games/southpark/sprally/

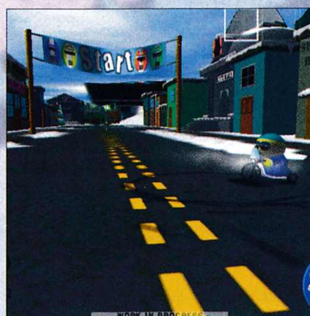
изисквания

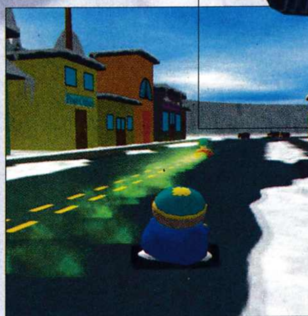
Pentium 200, 32 MB RAM, DirectX

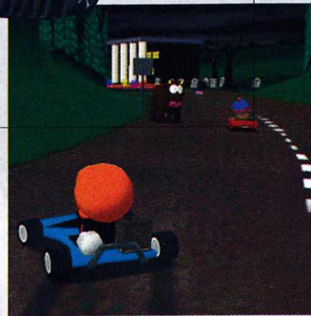












победа се разбира само когато финиширането на първо място. Ако не успеете да се справите в рамките на петте опита, които са ви дадени – всичко започва от начало.

Възможностите за различни игри са всичко на всичко три – Arcade, Championship и Multyplayer. Не бързайте да възкликвате, че дори и най-посредственото рали предлага това, тъй като

всяко едно състезание е с различни правила

и изисква отделна печеливша тактика. В аркадния вариант на играта правилата са ясни: който завърши първи - печели. В него ще можете да потренирате по пистите, на които сте победили. Това обаче не е от най-лесните неща.

Състезанията в шампионата са общо 14 на брой и повечето са посветени на някакво свещено или не чак толкова свещено събитие за великата американска нация. Такива са: VALENTINE'S DAY, EASTER, FOURTH OF JULY THANKSGIVING, CHRISTMAS DAY, MILLENNIUM NEW YEAR'S EVE. За да разберете за какво става дума, ще ви преразкажа историята на най-култовото според мен състезание. То се нарича COW DAYS и съвсем дословно гласи: "Всички са се разболели от "луда крава", а ваксина има само за един от вас. Стигни пръв до нея и се излекувай, за да спечелиш!". Първите два старта, наречени Rally Days 1&2 са по-скоро въвеждащи, защото в тях ще се наложи да свикнете с правилата. Преди всичко трябва да се научите да преминавате през така наречените Check Points. Много важно е да знаете, че ако не стъпите с колата си върху лентата на съответния контролен пункт, все едно сте пропуснали обиколка и спокойно можете да отпишете състезанието. Ако изпълните това правилно, ще чуете приятно звънене, което ще ви извести, че трябва да се готвите за следващия Check Point. Интерес представлява и непрекъснатата смяна на целта за всеки старт. В повечето случаи това означава да стигнете пръв до определен предмет и по най-бързия начин да достигнете с него до финала. Ако обаче друг го е взел, то тогава ще трябва да го настигнете, да се блъснете в него и по най-бързия начин да се насочите към края на трасето, като разбира се не забравяте и "любимите" Check Points, през които трябва задължително да преминете. За победа

трябва много внимателно да използвате различните Pick Ups и Suck Ups,

които ще намирате по пътя. Те се различават по цвета си, но това не бива да ви заблуждава, защото тези цветове са различни всеки път и едва след като вземете някакъв бонус ще сте наясно какъв всъщност е той. Интересното в случая е, че за разлика от другите ралита в този жанр, тук различните оръжия могат да се събират, натрупват и използват, тогава, когато сметнете за необходимо. Подробно няма да се спирам на всяко от тях, тъй като ако направя това, рискувам това ревю да стане по-подходящо за някое XXX-издание :-)

В South Park Rally графиката не блести с нищо, но е на съвсем прилично равнище. Тя до голяма степен наподобява това, с което вече сте се срещали в екшън варианта, който се появи на пазара през миналата година. Същото може да се каже и за звука, който макар да не е върхът на съвършенството е изпълнен със забавните реплики на любимите (поне на мен) герои. South Park Rally е от игрите, които едва ли ще постигнат многомилионни продажби, но независимо от това има своите качества. В крайна сметка, ако и с това компютърно рали не успеят, догодина от тандема Comedy Central – Acclaim, могат да ни изненадат с някое ново South Park – заглавие. Кой знае, това може да бъде и стратегия в реално време...

Владо Георгиев

TEST DRIVE 6

Преди 12 години Accolade предизвика истински фурор с една игра, която се отличаваше от всичко създавано до този момент в областта на компютърните ралита. Тази игра се наричаше Test Drive и постави началото на един изключително интересен жанр, който продължава да печели милиони почитатели по цял свят. Ако с първото издание на това рали Accolade (вече собственост на френската Infogrames) спечелиха много и се утвърдиха като водеща фирма за производство на развлекателен софтуер, то следващите бяха изключително разочароващи. Едва с петата част започнаха да се появяват признаци, че легендарното рали е на път да завоюва отново загубените позиции, но за да стане това факт, трябваше да се потърси външен разработчик на играта. Това се случи след четвъртото издание, а фирмата, заела се със задачата да вдигне на крака легендата в компютърните ралита, е английска и носи цветистото име The Pitbull Syndicate.

В Test Drive 6 не е останало почти нищо от оригинала.

Това е един съвсем нов продукт, който е създаден така, че да може да успешно да се бори с конкурентните заглавия в жанра. Както и в петата част, сега отново е заложено на изпитаната концепция за успеха на Test Drive – да караш реални автомобили, по реално съществуващи трасета. За да спечели сърцето на геймъра, Test Drive 6 предлага сериозно количество автомобили. Те са 40 на брой, със страхотен дизайн и впечатляващи технически показатели. А най-любопитното е, че всички тези возила са забъркани в един странен коктейл, където присъстват както легенди на автомобилостроенето от 60-те години, така и прототипи, чиято премиера тепърва предстои. Авторите са се спрели на модели от световноизвестни производители като Dodge, Plymouth, Ford, Jaguar, Aston Martin, Nissan, Lotus, Audi, Subaru, Toyota и други, което гарантира, че играта няма да омръзне бързо. За това допринасят и 30-те писти, от които напълно нови са 11. Така ще можете да покарате из Лондон, Париж, Египет, Хонг-Конг, Мауи, Ирландия, Рим, Карибите и други екзотични кътчета по света. Пистите се различават освен по оформлението си и по степента на трудност.

Създателите от Pitbull Syndicate са предвидили преди всяко състезание възможността за тренировка. Това не е случайно, тъй като всичко в играта е обвързано с основната идея на всяко автомобилно състезание, а тя е да се залагат, печелят и естествено да се губят пари. Тренировъчните стартове са безплатни и чрез тях можете да направите добър първоначален избор, така че да не се налага още след първото състезание да стигате до извода, че колата, която сте избрали, не е по вашия вкус и да решите да я продавате. Продажбата на автомобил става необходимост, но за да стигнете дотам, ще са ви нужни доста парички. Трябва да имате предвид, че продажната цена е два пъти по-ниска от тази, на която сте си купили колата и ако решите да се разделите с нея след първите няколко писти, рискувате да нямате с какво да си купите друг автомобил. Освен правилния избор на най-подходящия автомобил в тренировката ще можете да се запознаете и с особеностите на пистата и да направите необходимите настройки, които са от изключително голямо значение за поведението на колата ви по пътя. Не бързайте да



графика	звук	оценка
81	62	83

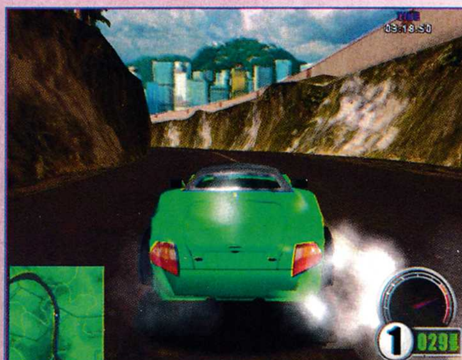
рали

производител

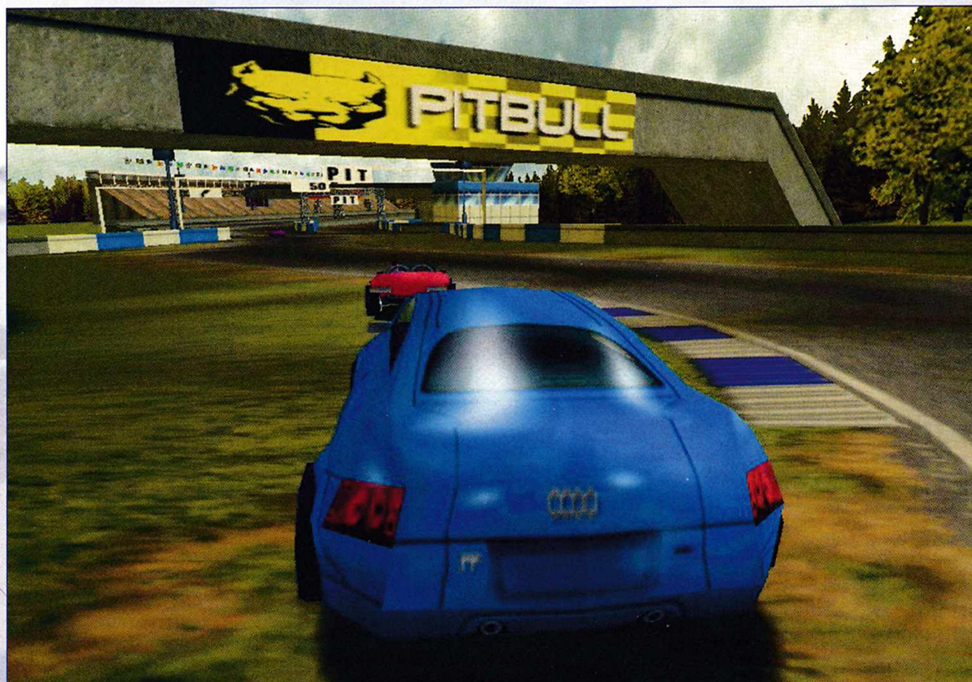
The Pitbull Syndicate
www.td6.com

изисквания

Pentium 233
32 MB RAM и 4 MB 3D Video







се плашите, тъй като в Test Drive 6 това става съвсем лесно.

Първоначалната сума, с която започвате, е 40 000 долара, които стигат само за кола от клас 1. За да можете да си позволите кола от следващия клас, ще трябва да си приготвите между 42 000 и 65 000. За клас 3 най-ниската цена е 65 000, а за последния покупките започват от 500 000 и стигат до 1 милион долара. Сами можете да си направите сметката колко време ще трябва да играете, за да успеете да се сдобиете с мечтаното возило от най-високия клас. След като направите първоначалния си избор на кола опциите за състезания са няколко. В Single Race можете да се пуснете по достъпните до този момент писти, без да се ангажирате с цял турнир.

В Tournament Race започвате с първото предложено от авторите трасе и се състезавате първоначално срещу автомобили от клас 1. За да продължите нататък, трябва да постигнете най-малко трето място в крайното класиране. Тогава ще отворите нови писти и ще опитате силите си срещу колите от следващия клас. Преди всеки старт се залага дадена сума, за която е определен минимум, под който не можете да слизате. Тези залагания образуват наградния фонд, който се поделя между първите трима. За да получите подобри резултати, е необходимо много разумно да влагате спечеленото в различни подобрения на вашия автомобил. Независимо от това с какво возило разполагате, срещу съответната сума ще се сдобиете с нови и по-добри предавки, спирачки, двигател, гуми и окачване.

В Single и Tournament Race освен сложните като релеф трасета ще се сблъскате и с други трудности. Първата от тях се нарича трафик и е едно от нещата, които сериозно могат да вгорчат амбициите ви за достойно класиране. С напредването ви в играта трафикът става все по-натоварен, а шофьорите, участващи в него, още по-безумни и проклети. Това създава най-големи проблеми в такива китни местенца като Лондон и Хонг-Конг, където движението е обратно. Специално за тези писти ще е хубаво да забравите доста от това, което имате като шофьорски навици, защото в противен случай Test Drive 6 ще бъде за вас една поредица от непрестанни челни удари. Другата сериозна трудност са полицаите, при които нивото на изкуствен интелект е доста високо. За разлика от някои други игри, тук полицаите действат безкомпромисно и не се отказват до края на състезанието. За тези, които искат да преминат на страната на закона, е предвиден третият вариант на тази игра. Той се нарича Cop Chase и по нищо не се различава от това, което сте виждали в Need For Speed 3&4.

Последната възможност за игра е всъщност това, което представляваше оригиналният Test Drive. Става въпрос за така наречения Challenge, който се състои в това да подобрите рекорда за всяка писта. В духа на тоталния комерсиализъм, който е обхванал създателите на шестата част на това рали, за всеки нов рекорд си има и съответната награда, а тя, както вече стана ясно, е всякаква друга, но не и морална.

Най-голямата новост в Test Drive 6 е чудесната графика.

Това, което са успели да постигнат дизайнерите и програмистите от Pitbull Syndicate, с нищо не напомня грозотиите от миналогодишното издание. Колите вече са добре оформени, детайлни и заоблени. Щеше да е чудесно, ако авторите отново не бяха използвали двуизмерните спрайтове при оформлението на крайпътните обекти, но това може и да стане факт в седмата част.

Като цяло Test Drive 6 е едно прилично рали, което ще радва почитателите на компютърния рейсинг поне до появата на двете издания на Need For Speed, които със сигурност ще бъдат на по-високо ниво от това, което сега ни предложиха InfoGrames.

Владо Маринов









Чували ли сте някога за 24 Heures du Mans или грандиозното автомобилното състезание в льо Ман? Ако не сте – питайте своите дядовци и прадядовци, тъй като то продължава вече повече от седемдесет години и е може би най-забележителното явление в света на автоспорта. Забележително не само с традициите си и характерната френска атмосфера около него, а и със своето времетраене – за да издържиш цяло денонощие зад волана се изискват забележителна издръжливост и професионализъм (все пак това са 24 часа без храна, компютър и тоалетна – помислете си!). Тази статия е посветена на първата компютърна игра, осмелила се да симулира това култово състезание.

Добре, много добре,

но може и още по-добре!

Поредната игра, на която не ѝ достига съвсем малко, за да се нареди в пантеона на хитовете, наред с блокбъстери като сериите Need for Speed и Test Drive. И този път това "съвсем малко" е графиката или по-конкретно нейната несъвместимост. От всички видеокарти, на които я изпробвахме, единствено на моето Voodoo 3 играта се държа културно и тръгна без бъгове. Иначе на едно TNT2 например наблюдавахме прекрасни правоъгълници и нащърбени криви линии, които лесно можеха да минат за модернистична рисунка на пиян абстракционист, но не навяваха никакви асоциации с графиката на състезателна игра. Очевидно създателите са подходили несериозно към тестването на различни платформи, но може би в скоро време ще замажат гафа си с patch.

Сега може би очаквате да ви кажа – хвърляйте старата карта в пералнята, тичайте до магазина и си купувайте Voodoo! За съжаление точно графиката на Le mans 24h не си заслужава тази жертва, тъй като тя няма да впечатли особено играч, който е виждал последните две части на Need for Speed например. Играта изглежда съвсем прилично, но в никакъв случай не предлага нещо невиждано досега. Всяка кола се състои от около 500 полигона – дали са много или малко ще прецените сами. Цялостното добро впечатление от графиката на пистите и самите коли леко се помрачава от външния вид на декорите – псевдо-триизмерните текстури в тях са нещо, за което си мислех, че отдавна принадлежи на миналото, но уви... Иначе си има всичко – нощно каране, дъжд, мъгла, динамично осветление, но не и нещо, което да ви събере очите.

Самият геймплей е много приятен и далеч по-реалистичен от този на повечето подобни игри. Авторите са съумели да предадат тръпката от жежкото автомобилното съзтезание, при това без да отблъснат играча с прекалено много ограничения и затруднения (преди няколко месеца играх някакъв Nascar, в който така и не успях да финиширам, тъй като играта все си намираше повод да ме дисквалифицира преди края на първата обиколка, а да вземеш завой правилно беше същинско постижение). Много приятно впечатление прави вниманието и старанието, с което са изпипани дребните детайли – например, когато в дъждовен ден влизате или излизате от тунел, почти физически усещате как настилката под гумите ви се променя (когато промяната е от сухо към мокро е много вероятно да поднесете и да се завъртите). Влизането в бокса, презареждането с гориво, възможността за индивидуална настройка на колата ви – почти нищо не е пропуснато. На уебсайта на играта пише, че е предвидена дори опция за повреждане на колите при сблъсъци, но аз поне не успях да я открия.

Все пак това определено не е Carmageddon.

Предвидени са три режима на игра – тренировка, реалистичен и аркаден. Първият ще ви помогне да разучите тънкостите на всяка една от пистите, при това без досадните компютърни опоненти. Аркадният режим е за играчите, кои-

графика	звук	оценка
69	73	80

рали

производител

Eutechnyx / Infogrames
www.lemans-game.com

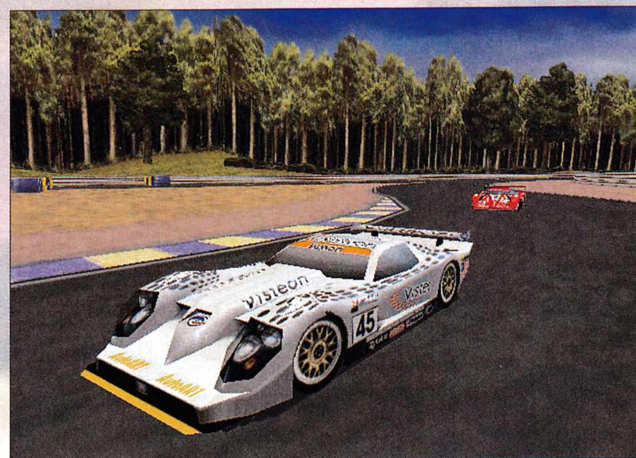
изисквания

Pentium II 200 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7, DXMedia 6, 220 MB HDD









то не обичат да се занимават с детайли от рода на квалификационна обиколка, презареждане и т.н. Просто си избирате колата и газ до ламарината! Колко удобно.

Най-комплексна е, разбира се, играта в реалистичния режим, който симулира цялата състезателна кариера на вашия пилот, кулминацията на която е в култовото състезание в Льо Ман. Започвате с избор между две оферти на тимове от по-скромния клас GT2, но ако се справяте добре, скоро ще започнат да се появяват и по-примамливи предложения. Кариерата ви ще продължи в свръхмощния клас GT1 и дори при фантастичните автомобили-прототипи. Всички автотимове, участващи в играта, са реални, а имената им просто няма как да не са ви познати - BMW, Toyota, Panoz и така нататък – цели 24 отбора.

Дотук – нищо ново под слънцето. Всяка що-годе добра състезателна игра предлага подобни възможности и в това отношение Le Mans 24 Hours няма да ви впечатли. И все пак играта предлага нещо свежо – едно истинско предизвикателство за най-запалените, а именно

Състезанието в Льо Ман – В РЕАЛНО ВРЕМЕ!

Да – това означава да прекарате цяло денонощие пред монитора, играейки едно-единствено състезание. Разбира се, за тези, които не желаят да си губят толкова време, са предвидени и алтернативи, компресиращи времетраенето на състезанието до 12 минути, един час или два часа. За тези, които искат да се състезават цяло денонощие, но не се чувстват достатъчно издръжливи, също няма проблем – опцията load/save винаги е налице. И все пак истинският маниак ще седне пред компютъра и ще стане чак след 24 часа – с кръвясали очи и изтръпнали крайници, но като победител! Какъв е смисълът на цялото това губене на време? Много просто – предизвикателството! Страхливите въобще няма да се захванат с него, слабите ще отпаднат около шестия час, глупавите ще отпаднат на 18-я, защото са забравили да презаредят горивото, но истинските МЪЖЕ – ще финишират!!!

Прощавайте, май се олях... Още повече като се има предвид, че аз самият явно спадам към категорията на страхливците, тъй като и през ум не ми е минало да играя 24 часа без прекъсване точно на тази игра, поне не и преди да довърша обучението си за джедай. Но предизвикателството е безспорно и съм сигурен, че онези, които се престрашат, ще почувстват какво всъщност им е на пилотите от реалното състезание.

Multiplayer-режимът също не е забравен, като в едно състезание могат да участват едновременно максимум 48 автомобила. Все пак съмнявам се, че тази игра ще стане наистина популярна в нашенските компютърни клубове. Макар че тя вероятно няма да допадне на масовия геймър, познавам няколко души, които направо се влюбиха в нея и дори са се амбицирали да завършат 24-часовото състезание в Льо Ман. Оставям това тяхно намерение без коментар.

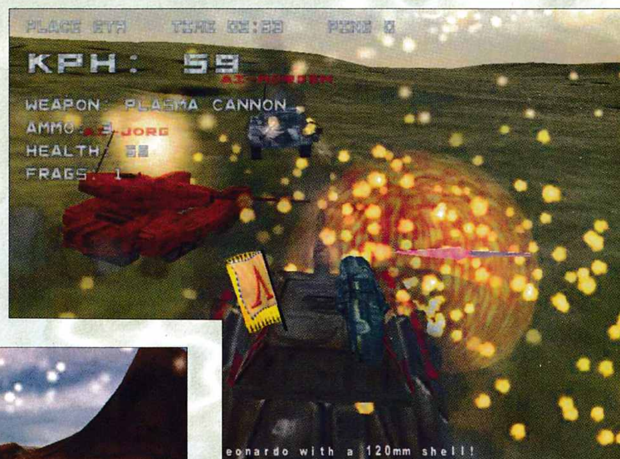
Боян Спасов



TREAD MARKS

В последните години конкуренцията при производителите на игри се изостри до такава степен, че все по-често започнаха да се появяват странни, но и в същото време доста забавни заглавия, които е трудно да бъдат определени еднозначно в рамките на до болка познатото ни жанрово разграничение. Както са тръгнали нещата, май в близките години само ветераните в света на компютърните игри ще си спомнят какво представляваше ралито, куестът или походовата стратегия в чистия им вид. В това обаче няма нищо лошо, тъй като по този начин пред алчния за все повече и по-качествени виртуални забавления геймър се отваря едно ново предизвикателство. То обаче ще изисква от него да захвърли зад себе си сляпата привързаност към определен игрови жанр и да се обърне към това, което е пренебрегвал досега. Този подход е спасителната сламка, към която често посягат новаците в производството на игри, защото вероятността да те забележат в претрупания свят на виртуалните забавления е много малка, ако не предложиш нещо ново и оригинално, което трудно да бъде сравнявано с вече утвърдили се и превърнали се в еталон заглавия.

В този дух е изпълнена и дебютната разработка на абсолютно неизвестната за мен фирма – Longbow Digital Arts, носеща името Tread Marks. В нея авторите са се постарали да съберат в едно няколко жанра – танков симулатор, рали и 3D-екшън. Доколко това съчетание е сполучливо всеки може да прецени сам, но преди да може да направи това, ще трябва сериозно да се поизпоти, докато свикне с чудноватите машини за унищожение и разработи печеливши тактики.





графика	82	звук	84	оценка	75

екшън надпревара с танкове

производител

Longbow Digital Arts
www.treadmarks.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

Както можеше да се очаква, Story-то на играта е едно чудесно, направо гениално философско есе за свободата, равенството, правото на избор и разни други такива. А историята всъщност е следната... Имало едно време, което много приличало на нашето. Тогава имало и хора, досущ като днешните – все обичали да воюват. За да могат да постигат по-добри резултати в тази своя любима дейност, те създали страховити бойни машини – танкове с изкуствен интелект. На въпросните танкове обаче скоро им писнало да прекарват живота си в еднообразните битки на човешкия род и един прекрасен ден избрали пътя на свободата. Намерили си едно китно райско местенце, където с какво мислите започнали да се занимават? Ами водили битки помежду си (те друго и не можели). Това продължило дълги години, докато не се пръкнал отнякъде един танкмъдрец. Мислил той, мислил... накрая събрал танковете-побойници и им казал: Вижте сега какво... Стига с тия битки, стига с тия войни! Дайте да направим нещо по-забавно! Що да не си спретнем едно рали, а? Брей, верно бе, възкликнали танковете. Как не се сетихме досега? След което опитали новото занимание и им харесало...

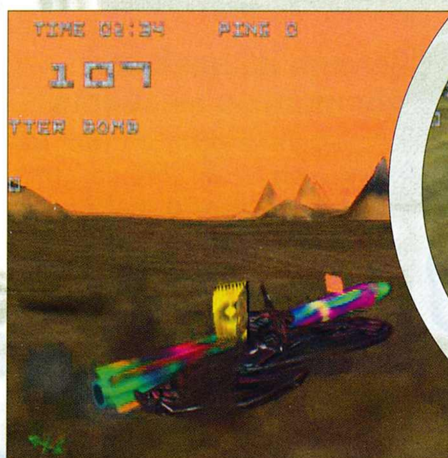
Като изключим порядъчно тъпата история, Tread Marks е игра, която определено си струва да опитате. В нея всеки почитател на екшъна и ралитата може да намери нещо за себе си. Още със старта авторите са се постарали да грабнат вниманието със

страхотната музика в стил индъстриъл

която на места се доближава до съвършенството на култови банди като Nine Inch Nails. Хубавото е, че парчетата са в MP3-формат, така че можете да си ги слушате без да е необходимо да имате играта инсталирана върху твърдия си диск. След като се отърсите от слуховия шок, веднага ще забележите изключително добрата графика, която освен че е доста красива, върви прилично и на машини, които не са последен писък на компютърните технологии.









Ако обаче прекалите с наслаждаването на прелестните пейзажи и не следите как се развива действието около вас, с ужас ще забележите, че сте се озовали в епицентъра на някой също толкова прелестен ядрен взрив. Това обаче не бива да ви притеснява, защото в Tread Marks интелигентните танкове никога не загиват, а се самовъзстановяват сравнително бързо, така че да можете отново да се впуснете в битката. Вариантите за игра в дебютното заглавие на Longbow Digital Arts са всичко на всичко два. В първия, който носи името Battle Match, основната ви задача е да направите колкото можете повече фрагове и да достигнете първи до определения за всяко ниво брой. За да се справите с това, трябва да имате предвид, че в началото въоръжението на танка ви е по-скоро символично. Затова по най-бързия начин

трябва да почнете да се въоръжавате

а това става чрез събирането на различни оръжия и Power-Ups. Разнообразието от тези средства за разрушение е доста внушително. За да изпитате истинско удоволствие от битката, авторите са се постарали да приготвят

повече от 20 смъртоносни оръжия

като ядрени ракети, различни мини, гранати, лазери, плазмени оръдия, снаряди с напалм и какво ли още не. Оръжията се разполагат на две места по вашия танк – на корпуса и купола. Както вече споменах, танкът не може да бъде унищожен напълно, просто когато "здравето" му падне на нула, ще се наложи да се простите с купола, а покрай него и с всички оръжия, които сте събрали до този момент. Това не е толкова фатално, защото бързо ще можете да се въоръжите отново и да си върнете тъпкано на този, който ви е докарал до това положение. За да не се загубите из порядъчно широката карта и бързо да се ориентирате къде се намират противниците ви, можете да използвате мини-картата. На екрана също ще получавате информация за активното в момента оръжие, количеството на мунициите, скоростта ви на движение и фраговете, които сте направили.

Вторият вариант на игра е така нареченият Ladder Race Mode. В него ще правите почти същото като в Battle Match, но по определено трасе и основната ви цел е не толкова да разбиете противниците си, колкото да завършите първи. Тук е особено важно използването на Mini Map. На нея противниковите танкове са означени с червени точки. Синята точка сте вие, а различните чекпойнтове, през които трябва да преминете, са показани като бели точки.

Като цяло правилата са абсолютно елементарни и едва ли ще ви затруднят особено. Много ми се искаше да можех да кажа същото и за управлението на бойните машини. А то е с мишка и клавиатура и със сигурност ще затрудни свикналите на стандартните контроли, които се използват най-често в различните ралита и екшъни. Тук ще трябва бързо да се научите, че чрез движението на мишката се контролира само въртенето на купола наляво-надясно и нагоре-надолу, с клавиатурата се определя посоката на движението. Макар и да звучи лесно, на практика в играта това може да създаде много главоболия. Като прибавим и факта, че

релефът на местността е доста пресечен

а скоростите понякога надминават 150 km/ч, то положението става доста напечено.

Макар и дебютна за фирмата-производител Tread Marks е игра, която със сигурност ще си спечели много почитатели, защото съчетава в себе си невероятна динамика, жанрово многообразие, добра графика и страхотен звук и музика. Макар и с някои дребни недостатъци, тя е от заглавията, които определено си струва човек да опита.

Владо Георгиев

The Longest Journey

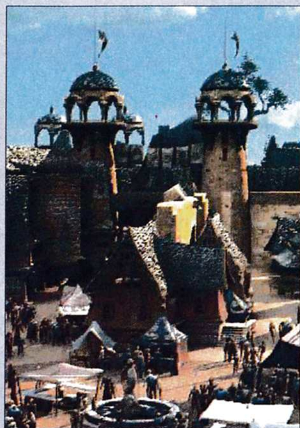


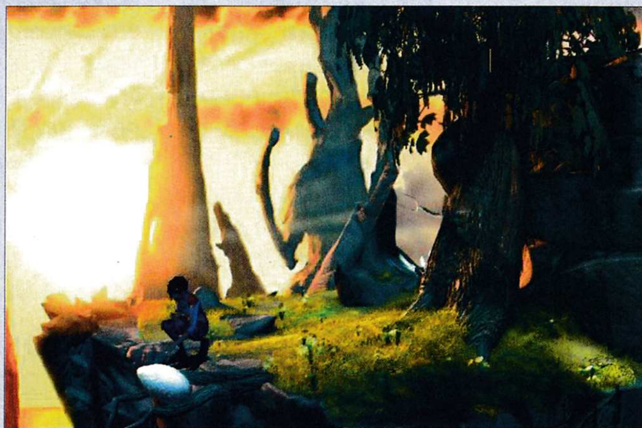
Голяма работа са тия момичета, които напускат бащиното огнище в деня на осемнайстия си рожден ден – такава е главната ни героиня April, такива са и други едни героини, да не ги споменаваме поименно. Голяма работа са и авторите на играта, които са рискували да предложат на геймърите обикновено същество от женски пол вместо някое тържество на пластичната хирургия с баскетболни топки в деколтето и крака по-дълги от средния геймърски ръст. Не че има нещо лошо в плакненето на очите, но – всичко с мярка – време беше да се появи една съвсем нормална девойка – толкова нормална, че чак луничава.

През 2209 April е на 18 години, занимава се с рисуване, учи в съответния колеж за изкуства, работи в кафе, за да се издържа и се опитва да се избави от това, че непрекъснато сънува странни сънища за мистериозен свят. Тъмнокосото момиче приписва кошмарите на буйното си девическо въображение... Но паралелен свят наистина съществува – това е Arcadia – доста типично фентъзи място, където науката е заместена от магия, дракони, говорещи дървета и всевъзможни суеверия.

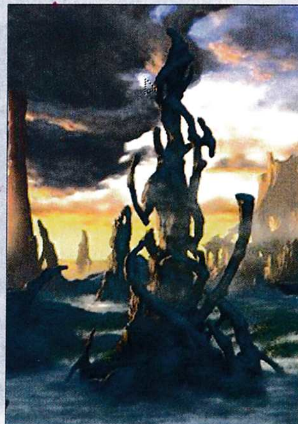
Реалният свят, Stark, е представен като град от близкото бъдеще, напомнящ Blade Runner – където е индустриалното царство на технологиите и науката. Град, който гъмжи от злоупотребяващи с найнови синтетични дроги хакери... Това е светът, който April познава и обитава, откакто се е родила.

Stark and Arcadia.









Светът на науката и светът на магията

Две страни на една и съща монета, всяка зависима от другата, Балансът между реда и хаоса, между реалността и сънищата, е основната сила във вселената. Без него не съществува нищо. Без баланс светът не ще оцелее.

Но ето, че дванадесетият Страж на Баланса изоставя своята кула между световете, в резултат на което Балансът се измества в полза на Хаоса, а тези, които искат да бъдат богове, вият на портите...

За двата свята оставаедна-единствена надежда

Само April може произволно да преминава от единия в другия свят, обаче тя все още не знае това. Момичето държи Баланса и съдбата на милиарди души в ръцете си. За да успее, тя трябва да се впусне в пътешествие, през двата свята, което ще я отведе до ръба на нейното собствено съществуване – и отвъд него.

Когато навлезете в играта, от разговорите с над 60-те герои April ще започне малко по малко да разбира каква е нейната роля. Вашата задача е да я преведете през над 150 места из двата свята и да откриете истината не само за тях, но и за отношенията между хората, за тежкото минало на героинята и за неприятното ѝ семейство – пътуването в собственото ѝ сърце ще бъде най-трудно.

Това е The Longest Journey – една

стара и съвременно нова игра

Интерфейсът е базиран на поз-

натия и лесен point-and-click принцип. Курсорът се променя в зависимост от това дали предметът става за разглеждане или взимане, а наименованието му излиза на екрана. Това важи и за inventory-то – добра идея, след като в толкова други игри трябва подробен и дразнещ размисъл докато разберете какво точно представлява новооткритият предмет. Можете да комбинирате или да използвате поотделно различните неща от inventory-то си (както можеше и Guybrush в The Curse of Monkey Island).

Едно от нещата, с които The Longest Journey изпъква, са героите. Игри, в които главният герой е личност, наистина развиваща се по време на играта, не се срещат често, а още по-редки са тези, в които това правят и останалите герои. Не само знаете, че April е студентка-художничка, но и ще научавате случки от личния ѝ живот.

Ще цитирам дословно един от бета-тестерите: "Шокиращ и развеселяващ аспект от играта е включването на гей-персонажи. Те не са предмет на осмиване, а са представени като нормални хора... не е ясно как ще реагира на това цензурата в Америка. Също така грижи на цензурата ще бъдат обилните псувни, сексуалните инсинуации и вербалното насилие спрямо жените". По-нататък се изразява тревога как ли ще реагира публиката. У мен поне витае смътно предположение, че гореизброеното така или иначе няма да стигне в оригиналния си вид до ушите на публиката и дозите вербално насилие спрямо когото и да било няма да надхвърлят обичайните.

Заради красивите декори, в които всичко е изпипано до най-малката подробност, добре написаните диалози и невероятното изпълнение на актьорите, които озвучават играта, TLJ има данни за хит в adventure жанра. Това не е подходяща игра за вас, ако непременно имате нужда от екшън и гърмежи, но е прекрасен начин да си прекарате времето с жителите на Stark и Arcadia в незатормозяващи и интересни разговори. В основни линии геймплеят е същият като в традиционните adventure игри, в които всяко място има няколко hotspots, където играчът трябва да









разгледа, да използва или да взима най-различни предмети и да говори с хора. Докато трае вашето пътешествие трябва също така да намерите отговорите на няколко загадки, които напомнят Myst, да комбинирате предмети, които после да използвате, за да постигнете целите си. На едно място например трябва да използвате надуваема играчка за басейн, въже от парцали и скоба, за да докопате нужния ви ключ. Хората от Funcom сигурно са отделили доста време, за да постигнат така добрия баланс между диалози, решаване на загадки, развитие на героите и интерактивност, така че играчът да не се отегчава и винаги да копнее за още. Декорите са красиво рендерирани и дават на играча правдоподобен 2D/3D свят за изследване. Разнообразието варира от станции на метрото, спални, кафета и градски улици в Stark, до замъци, пазарища и лесове в Arcadia и е невероятно – всички места са много красиви и привлекателни за изследване.

Гласовете на героите, звуковите ефекти и музиката (особено тя) едва ли ще разочароват някого. Репликите са умно написани и толкова реалистично изречени, че почти не се усеща, че разговарят герои от игра, а не истински хора. Има опция за титри, отделно всички диалози се записват, а и дикцията на актьорите е кристално ясна.

Очакват ви повече от 30 минути филмчета. Графиката е чудесна – особено ако имате 3D-видеокарта. Играта не поддържа по-високи резолюции от 640 x 480, но изглежда великолепно – с 32-битов цвят, динамични светлини, прозрачност, сенки в реално време и страхотни фонове. Всички герои са изцяло триизмерни и движенията на устните им ще бъдат синхронизирани с репликите.

Пусковият срок на The Longest Journey беше променян няколко пъти в последната година, но последно ставаше дума за

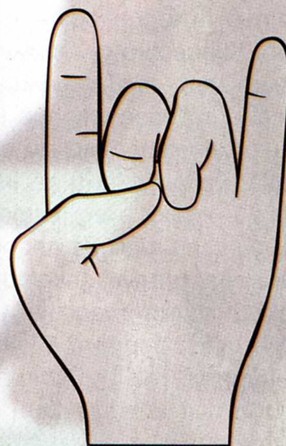
февруари 2000

Ако Funcom спазят датата поне приблизително този път, простени да са им предишните отлагания, защото геймърите са зажаднели за нови приключения в традиционно скучния сезон и играта ще им бъде добре дошла.

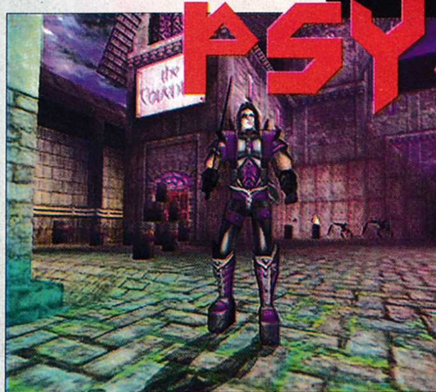
The Longest Journey обещава да бъде необикновена и сигурно ще събуди интереса на тези, които вече са отписали този жанр. Защото няма много игри, които се играят така, както се четат книги, игри, чиито герои познаваме така, както героите от любима книга.

Елица Тодорова





KISS PSYCHO CIRCUS





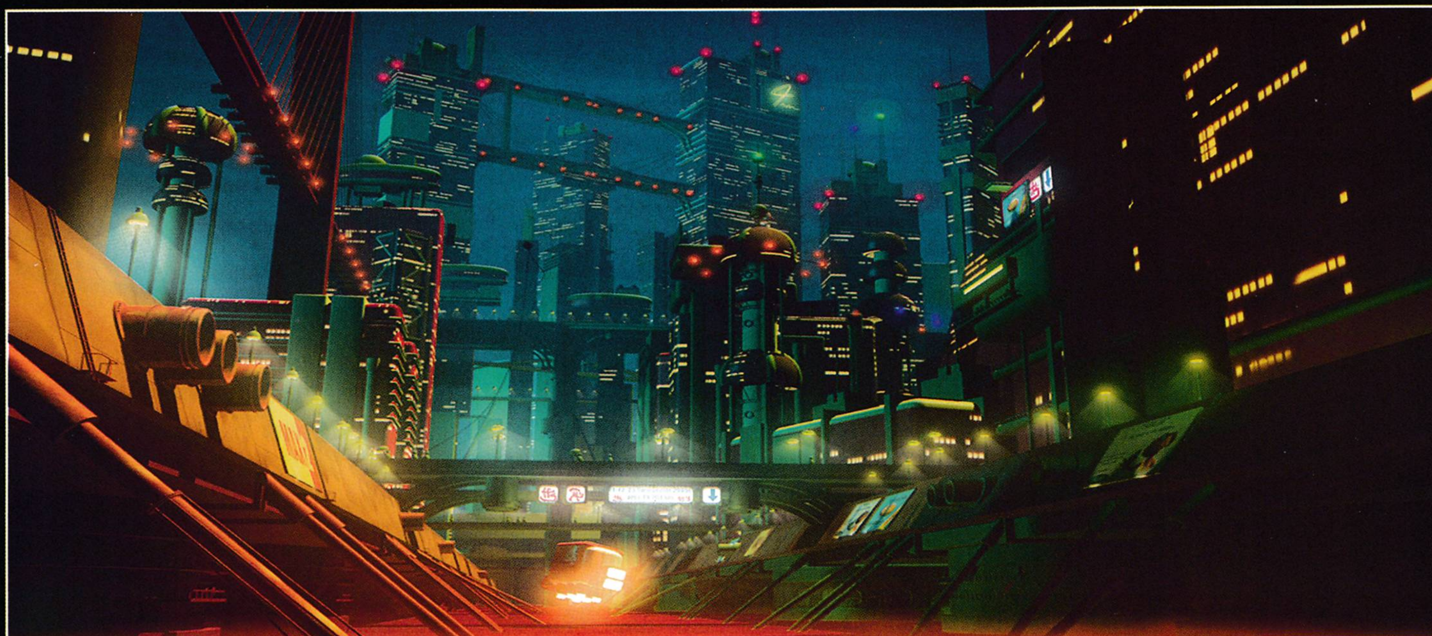

Ето че стигнахме и до този момент. След над 25 години на сцената рокле-гендите от KISS ще зарадват феновете си и с първата си компютърна игра, която ще се появи през лятото под заглавието Psycho Circus. Това, разбира се, далеч не е първото заглавие от този тип. Миналата година почитателите на Iron Maiden освен с албума Ed Hunter бяха ощастливени и с възможността да се пробват в ролята на чудовището Eddie в едноименната игра.

Сега обаче Gathering of Develo pers и програмистите от Third Law Interactive обещават да издадат нещо, което да е достойно за името KISS и да привлече дори вниманието на геймърите, които не са почитатели на състава. В най-общи линии Psycho Circus ще си бъде стандартно 3D-клане в най-добрите традиции на Quake и Unreal. За целта е използвана модифицирана версия на графичната система Lith Tech, която вече е позната от Blood 2. Разбира се, това в никакъв случай не означава, че гледката в Psycho Circus ще бъде съвсем същата като в оригиналната игра на Monolith. Авторите на KISS играта са се постарали да вкарат допълнителни специални ефекти, а също така ще използват и по-детайлни текстури, така че чудовищата да изглеждат съвсем реалистични. Като започнах да говоря за чудовища е редно да спомена, че засега са уточнени само няколко от гадините. В играта със сигурност ще има клоуни, други обитатели на всеки уважаващ себе си цирк, а освен това са предвидени и едни гигантски газообразни същества, които според главния програмист Todd McFarlane ще се харесат на всички любители на филмите на ужасите. Самият сюжет на творбата на Third Law Interactive едва ли ще спечели награда за оригиналност. В общи линии геймърите ще трябва да се преборят срещу неизвестно космическо зло, което заплашва бъдещето на човечеството. За целта ще е необходимо да се намерят четиримата мъдреци (членовете на оригиналния състав на KISS), които са в състояние да предотвратят грозящия апокалипсис.

Въпреки това авторите обещават, че играта няма да е съвсем безмозъчна и ще предлага доволно количество сериозни загадки, които да поддържат интереса на геймърите. От друга страна, е редно да се отбележи, че феновете на мрежовите битки едва ли ще имат много поводи за радост. Принципно Psycho Circus ще е насочена предимно към соловите играчи, като мрежова опция ще има, но тя ще се състои само от най-стандартните варианти на deathmatch и едва ли ще бъде конкуренция на Quake 3 и Unreal Tournament.

Ще спомена с няколко думи и музиката в играта, която вероятно ще вълнува най-много феновете на KISS. За съжаление дизайнерите са решили да не използват оригинални парчета на KISS, защото според тях не се са особено подходящи за музикален фон на игра от този тип. Вместо това от колонките ще прозвучат специално написани за играта мелодии, като част от тях обаче ще бъдат дело на членове на състава. Все пак и хитовете на KISS няма да отсъстват напълно. Todd McFarlane обещава, че в барове, по улиците и въобще навсякъде в играта ще се чува музиката на Paul Stanley, Gene Simmons, Ace Frehley и Peter Criss. А и това е нещо все пак :-).

Никола Дърпатов



Виртуалният Свят, за който сте мечтали... 100 компютъра в мрежа!!!

През изминалата година работихме тежко и упорито, загърбвайки жени, деца, добитък и покъщнина.

И ето резултатите! На 25-ти март ще отвори врати новият ни клуб в Бургас, който ще се разпростира на площ от 500 кв.м. и ще включва игрален салон с около 100 компютъра, интернет кафе със 150 места. За всички киноманиаци предлагаме възможността да се насладят на DVD филми. Освен това ще бъдем и интернет провайдър за град Бургас. Самата зала ще бъде захранвана с 128 kbps гарантиран интернет само за нея! За интернет феновете предлагаме камери, скенери и цветен лазерен принтер. Климатична инсталация, проектирана специално за помещенията, ще подсигурява вашето приятно изкарване там (ще пушите на чист въздух:-)

И още – на откриването всеки един от вас ще има шанса да спечели 500 лева. Условието е да познаете колко ТОЧНО ще са игровите компютри в залата (ако позналите са повече – ще направим един бърз безплатен турнир по избрана от вас игра:-) Можете да участвате като пратите e-m@il с трите си имена, възрастта си и града от който сте.

За повече информация посетете нашия уебсайт – WWW.VIRTUALWORLD.BG

Разполагаме и с още три прекрасни зали с по около 20 компютъра, наети линии 33,6, 100-мегабитова мрежа, 400-мегахерцови "Intel" процесори, 19-инчови монитори, саундкарти от "Creative", маркови слушалки и мишки. Климатици във всеки клуб и барче със закуски и напитки! Две от залите се намират в София, а третата в Бургас. Адресите на залите са:

София **- жк Младост 1А бл. 509, задната част на блока (зад вход А)**
- бул. Драган Цанков No 26 срещу Руското посолство и парк хотел Москва

Бургас **- ул. Македония, No59 с лице към ул. Гладстон No 87**

Клубовете работят 24 часа на ден и са винаги на ваше разположение!

Нашата верига "Виртуален Свят" поддържа уникална по рода си web страница, в която ще можете да намерите всякакви програми за download, пачове за игри, статистики за най-добрите играчи в залите ни, информация за нас, вицове и линкове към най-добрите български страници. Като капак ние Ви предлагаме най-голямата собствена MP3 селекция, която може да се намери на родния пазар. Търсите нещо в интернет и не можете да го откриете? Нашият администратор "Gateto" ще работи по вашите заявки. Единственото, което трябва да направите, е да отворите адрес WWW.VIRTUALWORLD.BG и да ни пишете!

Малко лирично отклонение – винаги сме си мечтали да седим в зала с още 100 души и да си гърмим в главите на Quake 3. Вярваме и вие имате подобни мечти – е, това сега става реалност. Затова имаме да ви кажем само още едно нещо – "Геймъри от всички клубове – united".

От екипа на Виртуален Свят

JAKKAL

flesh + bones

Преди много години в далечни земи съществувало царството Lasheron. То било известно с разбирателството и търпимостта между отделните раси, които го населявали. За това утопично състояние на царството от огромно значение бил Zodan. Славел



се като добър и мъдър властелин, но в един момент се оказал неподготвен за настоящето.

В земите му нахлул злият и безскрупулен магьосник Zargon, който организирал атентат срещу него и се възцарил на мястото му. Миролюбивите Jakkals не могли да издържат нарастващата тирания на новия си господар и с течение на времето сформирали бунтовнически съюз (The Alliance), целящ премахването на Zargon и възвръщането на отминалите времена на спокойствие и мир.

В продължение на години армията на узурпатора успяла да заличи и последния бунтовник, но не и спомена за това, че някога Lasheron е било процъфтяващо царство. Легендите за мъдрия Zod-an се предавали от поколение на поколение, а надеждата за по-добър живот ставала все по-жива. Обаче Zargon успял да всее страх



и ужас сред поданиците си и най-вече сред наследниците на въстаналите Jakkals, като заплашил, че всеки, който се осмели дори само да помисли да застане срещу волята му, ще го последва нерадостната съдба на предците му. Сега, 200 години след нашествието на магьосника, идва моментът, когато съществата от Lasheron имат достатъчно смелост да обявят война на армията на злото.

В общи линии това е историята на Jakkal: Flesh+Bones. Няма начин да не ви е направило впечатление, че тя изключително много наподобява повечето от известните приказки за

злодеите, които си веят байрака

докато се намери някой да им подреже крилцата. Повечето продуценти на игри всячески се опитват да измислят нещо нечувано до момента, но BLAZE Technologies са градили сюжета на базата на отдавна установените норми. Това им е позволило да наблегнат на доизкусуряването на много по-важните за реалновремевите стратегии единици, сгради и геймплей, вместо да напасват действието към нищо не значещата история. Не ме разбирайте погрешно. Да знаеш с кого и за какво се бориш е важно, но дори да не ви се занимава да четете дългата предистория на всяко от нивата, няма да имате проблеми със завършването на мисиите си. За нежелаещи-



те да четат фермани е включена опцията narration. С други думи, чичко с монотонен и отблъскващо преправен глас ще ви пояснява както да правите докато ви писне и се откажете да го слушате.

Можете да се изненадате, но Jakkal не е предвидена за продажба в магазините (или сергиите), а през Интернет. Това доста ме учуди, защото играта като цяло е доста качествена, а безспорно разпространението ѝ през мрежа-

графика	звук	оценка
85	79	87

3D RTS

производител

BLAZE Technologies
www.jakkal.com

изисквания

Pentium 266, 64 MB RAM, DirectX 6.1, 3D Video

та не е най-удачното решение. Е, това си е работа на BLAZE Technologies.

За какво все пак става дума. Разполагате с над 25 единици, с които да громите армията на злия Zargon. Всеки unit си има специфични особености, които повечето от останалите не притежават. Едни могат да се катерят по стръмните хълмове, а други преспокойно се справят с прелитането над всяко препятствие, застанало на пътя им. По същия начин стои въпросът с останалата част от воините. Докато за някои преплуването на цяло море не е абсолютно никакъв проблем, то за част от останалите заобикалянето на водата е наложително, но за сметка на това става по-бързо. Като добавка имате възможност да въоръжите бунтовниците с повече от 50 различни оръжия и над 20 заклинания за магии. Ще боравите с ракети, бомби, лазери и всякакви причудливи средства за офанзива, а с помощта на светкавици и огън











изпепеляването на враговете е гарантирано

Сред магиите впечатление правят ставането невидим или неуязвим за определен период от време, специалните отрови,ураганът на смъртта и т.н. Построяването на сгради е неизменна част от RTS игрите. Чрез тях се осигурява снабдяването с ценни материали като злато, храна и дървета, а също така за тренирането на нови войници. От друга страна, някои от сградите участват в отбраната или транспортирането на единиците. Например издигането на Wizard Towers ви дава възможност да обстрелвате противниците с електрически заряди, а създаването на портали е необходимо за безпроблемното и мигновено пренасяне на армията ви в произволна част на картата.

Графиката на Jakkal е поразително добра. Стига да имате подходяща видеокарта, ще се запознаете с абсолютно всички специални ефекти. Не са щадени полигони за моделите на единиците, както и за релефа на терена. До момента не съм виждал по-интересни небета и езера. Не казвам, че са реалистични, останах с впечатлението, че създателите не са се опитвали да гонят какъвто и да било реализъм. Мъничко са попрекалили с мъглата, обаче тя след продължителна игра представа да се натрапва, дори става приятна със странните си цветове. Трябва да ви предупредя, че обликът на Jakkal няма почти нищо общо с този на Starcraft или Tiberian Sun. Камерата не е статична, а можете да я движите в произволна посока, което ви позволява да се съсредоточите над бойните действия в точно определен регион от картата.

Свободата на движение

и различните гледни точки са огромен плюс, но същевременно създават доста неприятности. Имам предвид, че геймплеят страда от всичко това. Използването на клавиатурата е задължително, както и въвеждането на нови бутони, вместо само опростеното цъкане с мишката.

Звуците не могат да не бъдат забелязани. Свистенето на лазерите и тътенът на гръмотевиците придават необходимата атмосфера за по-продължително прекарване пред монитора. Музиката е във формат CD Audio и достатъчно мелодична, за да я слушате просто за удоволствие на уредбата си.

Ако не ме бяха принудили, изобщо нямаше да слагам оценка на тази игра. Признавам си, че за първи път попадам на нещо подобно и ми липсва база за сравнение. В първите няколко минути настава известно объркване заради странния интерфейс и нововъведенията в управлението. След това... сами преценете дали ви допада.

Иван Георгиев





Сигурно името Maxis ви звучи познато, ако не, заглавието SimCity би трябвало да ви подсети за коя (каква) фирма става въпрос. Последната им игра, The Sims, е в същия дух като SimCity-то, само че тук вместо град ще изграждате живота на хората от едно предградие на SimCity, или иначе казано ще си играете

тамагочи с хора :)

Напомня също и на момичешките игри с кукли в макети на къщички, но аналогията с тамагочито е по-подходяща, просто защото нещата могат да се объркат и в живота на вашите... ъ-ъ-ъ... любимци, или както искате ги наречете, да настане неконтролируем хаос. Но преди да съм се отплеснал в приказки за геймплея (а за него може да се говори доста) да кажа нещо за графиката и звуците в играта. Енджинът, който използва The Sims, е доста приятен, като комбинира по адски добър начин 2D-къщите и обстановките и 3D-моделите на човечетата. 2D-предметите в играта са доста добре нарисувани, и създават приятна и реалистична обстановка. Няма да ви излъжа, ако ви кажа, че и триизмерните модели на героите в играта са добре изпипани, като някои от женските са си доста атрактивни :). Интересното (макар и не нещо невиждано досега) при моделите на хората е възможността да правите комбинации между различни лица и тела, поради което в един етап на играта на екрана ми се мъдреше Фидел Кастро в традиционната си военна униформа, само че без шапка, който всъщност представляваше мъж с глава на рокер и работа в армията :) Звуците в играта също са добре направени, има само едно нещо, което ме изненада (не неприятно) – когато симовете говорят помежду си или недоволни от недостатъчно грижи ви крещят нещо, го правят с някакви нечленоразделни звуци, повече приличащи на бръщолевене на някой малоумен, отколкото на нормален говор, но за мое учудване човек може най-малко да разбере настроението на човечето по интонацията му, а темата на репликата, ако е по-съществена, може да се разбере от картинка в балонче над главата на героя. Музиката в повечето случаи е easy-listening (подобна на тази в, да речем, Larry 7), но приятно впечатление прави радиото (ако купите такова на вашите симове) – може да се настройва на станции с рок, класическа, кънтри и поп. Симовете се радват, дори танцуват на музиката, затова по-добре гледайте да им осигурите радио, накарайте някое човече да го пусне на рок станцията и оставете купона да тече :).

Играта поддържа само две разделителни способности – 800x600 и 1024x768, които са напълно достатъчни, особено като се има в предвид, че на високата разделителност играта малко сече при повечко обекти на екрана. Има интересни ефекти като например anti-aliasing, които правят играта да изглежда дори още по-добре. Крайният резултат е една доста приятно изглеждаща графика, допълвана от

графика	звук	оценка
91	87	94

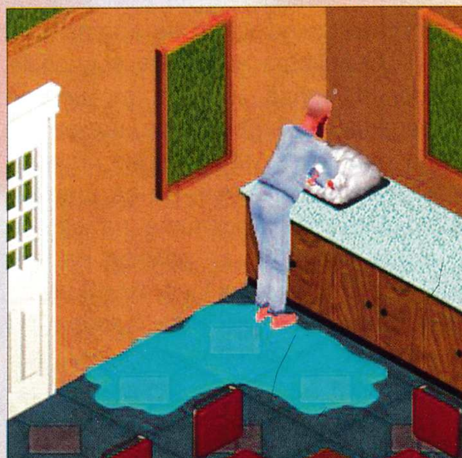
advanced тамагочи
с хора

производител

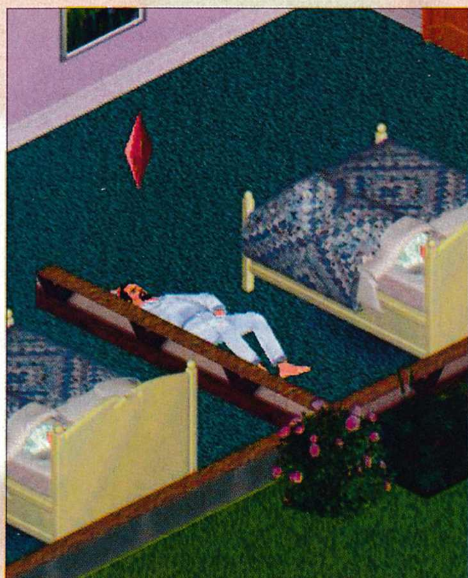
Maxis
www.thesims.com

изисквания

Pentium 200
64 MB RAM и DirectX 6.1









подходящи звуци. Играта в началото е била замисляна като архитектурна симулация (?!?), но в последствие е еволюирала в advanced версия на тамагочи, наследила от оригиналната идея превъзходна система за изграждане и организация на домовете и средата на симовете и същевременно е добавила почти напълно реалистична сложна система от правила, определящи начина на живот на вашите хора. Още при стартиране на играта се забелязва нещо извън нормите – пълната липса на меню на играта. Вместо това се появява екран с къщите и семействата в махалата. Оттук можете да създавате и местите семействата по различните къщи, като естествено не можете да настаните някоя бедняшка фамилия в най-луксозната къща, защото бюджетът им не може да го позволи. При създаването на семейства вие определяте външния вид на членовете му, както и чертите на характера им (които между другото зависят от зодията... хмм). Голям купон е да си направите фамилия с поне 5-6 члена – началния капитал от 20 хилядарки в зелено едва стигат за издигането на достатъчно голяма къща, камо ли за луксове от типа на телевизори, хладилници, тоалетни и душове, без които обаче вашите симове ще живеят на ръба на мизерията – при липса на тоалетна човечетата ще си вършат работата където им падне, оставяйки множество локвички; ако няма легла, като капнат от умора щат не щат се трупират на земята да спят; ако не им осигурявате ядене,

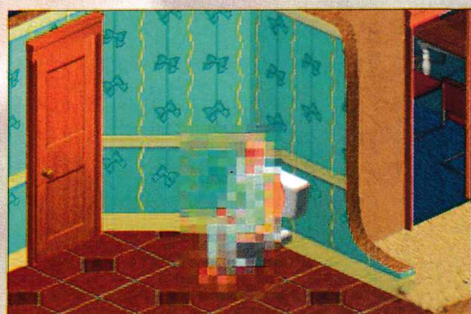
ще се превиват от глад и ще ви крещят гневно

Цялата бъркотия ще ги направи нервни, и в семейството ще настане война – обидни думи, лоши отношения, и освен ако по характер някой сим не е прекалено добричък, очаквайте да видите сбивания, представени като облак прах, през който се мяркат крайници, почти като в анимационните филмчета. В краен случай, ако несгодите станат прекалено много, симовете един по един си стягат малкото принадлежности в един вързоп и хващат пътя. От друга страна, можете да си направите нормална дву-тричленна фамилия, да намерите работа на възрастните симове и след няколко седмици игрален живот да се зарадвате на богато и добре устроено семейно гнезденце.

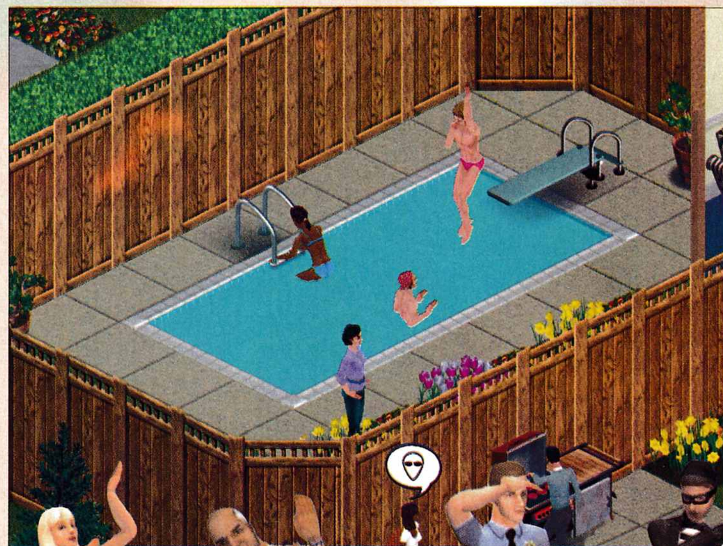
Някъде бях чел, че по този начин можете да изпробвате различни варианти от истинския живот, но според мен това само отнема от забавлението. Не че съм за тоталната анархия, най-малкото защото тя рано или късно довежда до разпадане на семейството, но понеже играта е малко по-сериозна от очакваното, поне за мен е малко скучен нормалният начин на живот (както между другото е и в действителността). Може би просто не съм правилният човек за семейна идилия и тотално щастие без никакви затруднения :). Иначе напредъкът е важен и интересен мо-











мент от живота на симовете – при всеки ъпгрейд на виртуалното жилище и положението на симовете ви ще ви донесат почти същото усещане като в реалния живот. От тъй наречените менюта на играта можете да превключвате между Live режим, при който животът и времето си текат, Build режим, при който се правят пристройки и промени по жилището – нови врати, прозорци, пристрояване на стаи, добавяне на втори етаж и т. н., и Buy режим, при който

попадате във виртуалния битак

Този пазар на мен ми е едно от любимите неща в играта – за разлика от други игри, тук още от самото начало можете да видите абсолютно всичко, за което бихме могли да похарчите често немалка сума. Какво ще купите зависи единствено от временното финансово положение на текущото семейство (можете да управлявате всяко семейство в играта, само че не и едновременно).

Това ви позволява да си поставяте цели – да съберете пари за огромния плосък телевизор за домашно кино или за супермощната уредба. Тук дори е помислено за компютърните маниаци сред симовете – можете да избирате измежду няколко модела компютри, на които вашите симове могат си намират по-ефективно работа или пък просто да играят (не съм пробвал дали мога да направя един LAN и да ги пусна да се рейлят на Quake...:)). Всеки един предмет е изпипан до максимум и оказва влияние върху характеристиките на човечетата – уредбата добавя към fun-а (и нищо чудно да понижава fun-а на съседите ;-)), по-скъпите легла и диваните влияят положително на comfort-а и energy-то на симовете. Тоалетната и душът помагат на хигиената, а пък ако вместо душ можете да си позволите вана, още по-добре – тя повишава комфорта. Изобщо – всяка екстра влияе положително, но не на последно място са и общуването с другите членове на семейството и запознанства с нови хора –

социалният живот на вашите симове е едно от най-важните неща в играта

и за него ще трябва да полагате най-много грижи, защото след 1-2 (игрални) дни тренировка симовете свикват да правят останалите неща сами. Обаче отношенията между тях могат да станат като в някой венецуелски сериал – стига да се срещнат и харесат симове от различни семейства могат да се женят и да създадат отделно семейство, което значи деца и всички други подобни простотии, с които се характеризира семейният живот. Тук странното е, че децата спират да растат в ранния пубертет и си остават такива.

И в случай, че сте си го помислили, и мен ме е яд, но не можете да правите секс със съпругата си :-(Ако това ви задоволява, можете да се целувате, но няма секс. Също неприятно за мен решение, но може би правилно е цензурирането на къпането и ходенето до едното място. Тъкмо някоя готина симка тръгне да се съблича преди да влезе под душа и цялата гледка се закрива от грозни квадрати. Колко псувни са отнесли програмистите на Maxis за това нещо да знаете... Както и да е, ако целта ви е симовете ви да успеят в живота, няма да гледате голи мадами в банята, а ще вземете сутрешния вестник от полянката пред къщата и ще си потърсите свястна работа. Възможностите са много – от крадец до военен (които между другото са ми любимите :-)). Много



ми е чудно обаче как по дяволите е попаднала в някакъв вестник обява за работа като крадец, и кой ли олигофрен я е пуснал? Да оставим това на страна, още по-странно е, че ако ви се случи да ви уволнят от престижната работа на джебчия, могат да ви вземат на работа в полицията (а казват, че нашенските полицаи били подкупни и не знам си какви :)), което също нещо не се връзва, най-малкото защото криминалните босове уволняват с 9 мм пистолет, а не с телефонно обаждане. Все пак работата си има и хубави страни – взимат ви и ви докарват с кола, която ви чака пред къщата около 40 минути и си заминава, а и колите (както и облеклото на човечето) са различни за всяка професия. Също така ви се плаща (естествено), и то немалки суми –

минималните надници са от порядъка на $120–150

За да получавате повече, или трябва да ви си намерите друга работа, или да ви повишат, като за последното се поставят и условия – например да си купите фитнес машина и да се пънете в хола за мускули. Тук естествено се появява и възможността за бляскава кариера (в съответната област думата бляскава може и да не е особено подходяща:)).

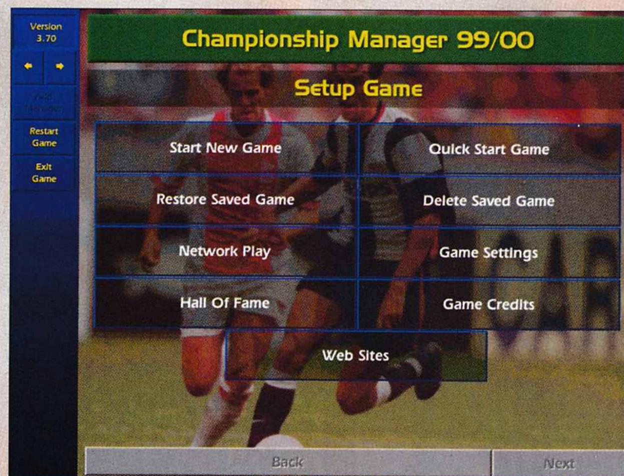
Но не прекалявайте с работата, защото за нормален социален живот не остава време (и ще трябва да сваляте мадами по IRC, хехе ;)). И сега няколко думи за мрачната (за мен обаче весела) страна на играта – всеки знае, че където има живот, има и смърт. Е, и The Sims не е изключение. Симовете не умират от старост, нито пък ги убиват, но има начин да умрат. Аз лично станах свидетел на една много злобна сцена – купувам им на едно семейство газова печка и на следващия ден, не щеш ли, мъжът в семейството започва нещо да я бърника и познайте какво става. Мдааа, доста готино пожарче. Освен печката се запали и всичката мебелировка в стаята, барабар с телефона, който е единственият начин да се викне пожарната. Нашият човек

реши да се прави на печен и го направи доста успешно

И най-хубавото беше, че изгоря пред очите на дъщеря си, която подскачаше насам-натам като обезглавена кокошка и пищеше истерично. За да не ме обвините, че съм садист, ще спра дотук. Би трябвало вече да сте придобили добра представа за играта, ако не – вземете си я, тук явно не е възможно всичко да се опише и да се преразкаже, а и в крайна сметка не това е целта на тази статия. Бих казал, че The Sims е задължителна за всеки геймър, независимо дали играе екшъни, куестове или какво-то и да било друго. Стига да обичате хумора и да не мразите времепоглъщащите игри, тя ще ви хареса. В противен случай по-добре се откажете още отсега, защото тази игра е пристрастяваща...

Георги Даскалов

Championship Manager 99/00





Футболен мениджър?! Няма такова животно. Поне досега в PC Mania не бяхме представяли подобна игра. На първо съм длъжен да кажа няколко общи приказки на тема

"Що е то футболен мениджър и има ли той почва у нас?"

Не си мислете, че футболните мениджъри са последната дупка на кавала в гейминдустрията и никой по света не ги играе. Точно обратното – списъкът с фенсайтовете на Championship Manager заема около пет екрана (можете собственоръчно да ги прегледате от бутона Web sites в играта). Но какво точно представлява самата игра? Ако очаквате футболна симулация от рода на FIFA, то знайте, че не сте познали. Ама никак! Много повероятно е играта да се хареса на почитателите на походовите стратегии, отколкото на заклетите фифаджии. Но за да се справяте що-годе успешно, задължително ви трябва още нещо – детайлни познания в областта на футбола и то не само на тема Левски-ЦСКА, а на глобално световно равнище. Това ще ви е небходимо, тъй като играта ще ви постави под кожата на главния мениджър на който си поискате световен футболен тим и върху вас ще се стовари огромна тежест и отговорност, а единствено вашата компетентност ще определя бъдещето на нещастния отбор, който е изтеглил късата сламка.

Аз веднага ще си призная честно, че не съм чак такъв маниак на тема футбол и за да разуча играта, трябваше да прибегна до помощта на консултант, който ми помогна да я преборя (мерси, Косьо!). По същата причина ще ви помоля да ме извините, ако съм допуснал някоя дребна неточност в статията, все пак тя е писана от геймър, а не от Митко Чуков например.

Не дадох оценки, защото как можеш да оцениш графиката на игра, която се състои единствено от алтернативно сменящи се шарени менюта и архивни футболни снимки за фон? Всяка оценка от 0 до 100 би била оправдана, в зависимост от гледната точка на оценяващия. Абсолютно същото може да се каже и за звука, който се състои единствено от характерния "стадионен шум" по време на мачовете. Музика няма, но пък е предвидена възможността да извадите CD-то след началното зареждане на играта и да си пуснете каквото ви душа иска. А пък геймплеят просто няма как да бъде оценен, тъй като никога досега не сме представяли подобна игра и нямам база за сравнение.

Когато казах по-горе "мениджър на който си поискате световен футболен тим", разбира се, имах предвид онази част от света, в която България за съжаление не фигурира – света на футболните държави (към който, с комерсиална цел, са прибавени и някои не чак толкова футболни). Можете да правите кариера в Аржентина, Белгия, Бразилия, Дания, Англия, Франция, Германия, Холандия, Италия, Япония, Норвегия, Португалия, Шотландия, Испания, Швеция и САЩ. Можете да започнете във всяко едно първенство на коя да е от тези 16 страни, та дори и в няколко първенства едновременно. Предвидени са и такива жалки екзотики като Конферентната дивизия на Англия, регионалните немски дивизии и т.н. (кога ли някой ще включи българската В група в подобна игра?). Има и възможност за мултиплейър, както в режим hot-seat, така и в мрежа.

Можете да започнете кариерата си както в гигантски тим от калибъра на Милан, Арсенал или Барселона, така и в някой третодивизионен клуб, за който със сигурност не сте чували досега. В началото на сезона Бордът на Директорите на вашия отбор ще ви представи очакванията си за предстоящата година и след това всичко е във ваши ръце – тренировки, стратегия по време на мачовете, заемане и трансфери на футболисти, издирване на млади звезди, както и на така нужния за всеки отбор помощен персонал – лекари, треньори, разузнавачи и т.н.

Играта е толкова комплексна, че просто свят ще ви се завие!

В началото ще изпаднете в черно отчаяние, изправяйки се срещу зловещата плетеница от бутони, иконки, менюта и подменюта. За да ги разучите всичките, ще ви трябват няколко дни и много, ама много солиден запас от търпение и нерви. "Откъде, по дяволите, се

икономическа симулация – футболен мениджър
производител
Sports Interactive, CM Fan Club www.sportsinteractive.co.uk
изисквания
Pentium 133, 16 MB RAM, 1 MB Video card



вижда колко пари имам?" и "Как, по дяволите, да си избера някого от хилядите възможни личности, без да им преглеждам показателите един по един?" са само два от въпросите, които лесно могат да ви накарат да треснете мишката в пода и да си пуснете за разтуха един Unreal Tournament (ще откриете, че е бая трудно да се играе без мишка). Едва щом разберете как да се преборите с тези проблеми и пред вас ще изникнат два пъти повече нови (подобно на главите на хидрата от мита за Херкулес) и "по дяволите" вече ще ви се струва твърде слабо словосъчетание за ситуацията. Авторите направо са се престарали – в края на краищата не е реално един-единствен човек да се занимава с всичко това. А възможности за автоматизация просто не са предвидени – даже напротив, почитаемото ръководство на клуба само ще ви се пречка и ще се меси в решенията ви, а ако сте случили на по-нервен шеф (това също е показател, който е описан в статистиките му), ще изхвръкнете при първия по-сериозен гаф и ще трябва да си търсите работа в друг клуб.

Ролевите игри – ряпа да ядат пред Championship Manager!

За всеки играч има около четиридесет (!!!) различни показателя, които изобщо нямам намерение да описвам... Просто всичко, за което можете да си помислите, е там. За останалия персонал към отбора – асистент-менджър, доктор, треньор, председател на Борда и др. – още по десетина показатели. И всичко това са реални личности, а не измислени с някакъв генератор. Въобще като резултат се е получила най-голямата футболна база данни, която аз съм виждал.

Трябва да добавя, че освен вашето си първенство, паралелно вървят и всякакви други турнири и турнирчета – Купа на УЕФА, Купа на Шампионите, Европейска Суперкупа, турнир Интер-Томо... И още много – Олимпийски игри, световни и европейски първенства и квалификации, Копа Америка, турнир на Африканските нации и каквото можете да се сетите. Дори младежките национални отбори играят своите срещи. Ще попитаме какво ви засяга вас това като клубен мениджър? Засяга ви и то много – представете си, че звездата на отбора ви е чужденец, който точно преди дербито внезапно бъде призован, за да вземе участие в младежкия национален отбор на страната си. А такива неочаквани събития се случват постоянно. Предварително уговорените дати за срещи се променят внезапно, за да бъдат излъчени по телевизията, звездите ви се контузват в най-критичните за отбора периоди, нервни рефери ви правят сечено и още, и още, и още... Ако ви писне – можете просто да си вземете отпуск и да оставите отбора на произвола на съдбата.

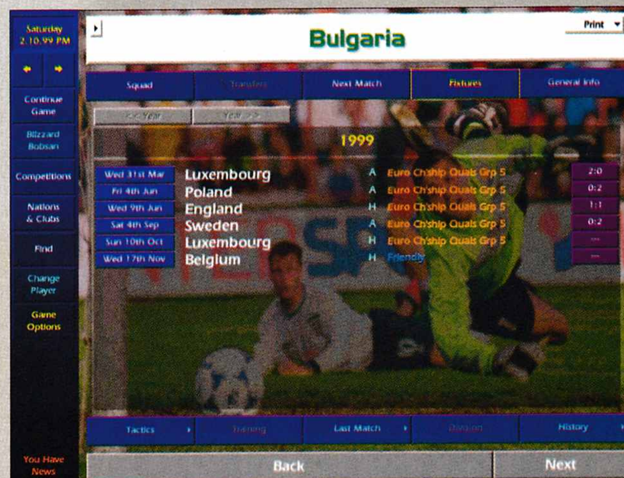
Цялата игра е направена под мотото "от всичко по много", затова и статията минава под девиза "и още...". Все пак май е време да приключвам, но не и преди да съм споменал за

българското присъствие в играта

Не можете да управлявате български клуб, но това съвсем не означава, че родината ни е забравена или пропусната – в енциклопедията, която си върви с играта, има доста текст за малка България, като американската ни одисея от 1994 е описана с големи подробности.

Вашият герой също може да бъде българин, ако желаете. Данните за българските отбори са доста точни, макар и поостарели с една-две години (поне имената на играчите не са измислени). Като "големи клубове" от българска страна са включени Левски и Литекс (май не знаят, че той се нарича вече Ловеч), а като по-малки – Славия, Септември, Локо СФ, ЦСКА, Нефтохимик, Ботев и дори... Пирин (това само заради Михтарски, който е включен в състава на националния отбор). Всъщност участват общо 20 български отбора, като най-лесният начин да ги видите е да си уредите турне от приятелски срещи в България. Иначе можете свободно да купувате български играчи и ако имате късмет – дори да се срещнете с български отбор в някой от големите турнири. Дупе да ви е яко!

Боян Спасов





STEPHEN KING'S



Има моменти, в които човек съвсем сериозно се чуди дали е по-добре да се смее или да плаче. Новата творба на Presto Studios, която се продава под гордото наименование "Stephen King's F13" определено ще предизвика точно такова чудене у геймърите и най-вече сред тези от тях, които по съвместимост са и фенове на култовия американски писател.

Първото нещо, което трябва да се уточни задължително, е, че "F13" не е игра в класическия смисъл на думата и по никакъв начин не трябва да бъде оценявана като такава. Presto Studios по-скоро са направили нещо като мултимедиен сборник на тема Stephen King, към който са приложени и няколко игрички, на които ще се спра след малко.

За незапознатите само ще припомня, че подобни издания в миналото имаше за легендарните британски комици от Monthy Python и музиканта Peter Gabriel. Така че, ако "F13" ви хареса, можете да се огледате и за тези продукти.

На диска ще намерите desktop themes, screensaver-и,

най-различни звуци за придаване на по-страховит облик на Windows

(не че операционната система на Microsoft не си е страховита и без тези екстри). Освен това там се намира и разказът на Stephen King "Everythin's Eventual", който ще можете да прочетете на "спокойствие" под звуците на психарска музика :-). Разказът, разбира се, е на английски и ще ви трябват добри познания по езика, за да го разберете. Всичко това обаче е с третостепенно значение за геймърите и за това няма да се спирам подробно на тази част от "Stephen King's F13", въпреки че тя определено е сполучлива и ще зарадва почитателите на писателя. По-важна е секцията "Fun House", където програмистите от Presto Studios са приютили игрите.

Те са три на брой и без никакво съмнение ще предизвикат у редовите геймъри сериозни съмнения относно психическото здраве на авторите им :-) Дори само при споменаването на името Stephen King повечето хора вероятно очакват да видят или някои суперпсихарски quest или поне кървава баня, пред която Quake 3 и Unreal Tournament изглеждат като детски игрички за хора със слаби нерви. Както често се случва в живота обаче, истината е съвсем друга. Аз лично направо онемях като видях какво ме чака във "Fun House" и съм напълно сигурен, че няма да съм сам в изумлението си. Както вече казах, игрите са три, макар че може да се поспори дали първата от тях въобще отговаря на дефиницията за игра. И така по ред на номерата:

Първата атракция се нарича "No Swimming" и е най-странното нещо, което някога се е появявало на монитора ми! Става дума за нещо като



симулатор на аквариум, в който плуват... пирани

Дотук добре. Вашата задача обаче се състои единствено и само в това да нахраните рибките си с подходяща храна. Такава се предлага под формата на крави, кучета, коне, хипопотами и алигатори. Тъжното е, че единственият интерактивен елемент в "No Swimming" е да хванете за опашката някое от животните, да го пуснете в аквариума и да се наслаждавате на легендарния апетит на пираните. На практика тази "игра" не можете да я загубите по ника-

графика	звук	оценка
78	81	49

arcade action

производител

BlueByte / Presto Studios
www.bluebyte.com

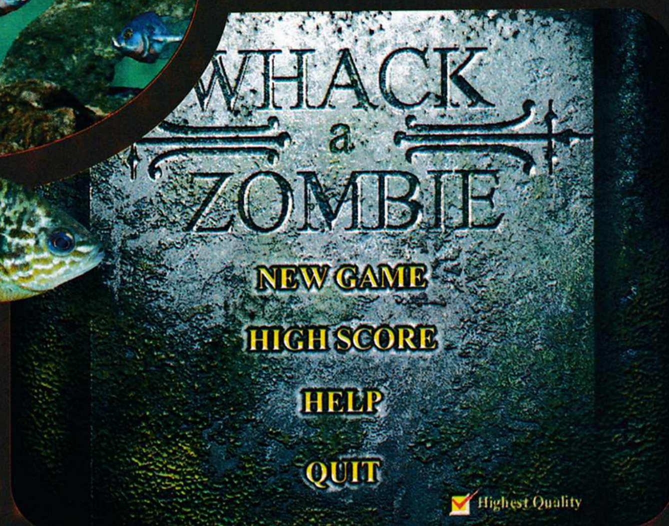
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и 2MB Video









къв начин и цялото мероприятие ще ви писне най-късно след като сте пуснали по два пъти всяко животно в басейна и сте се убедили с абсолютна сигурност, че винаги се случва точно едно и също нещо.

Значително по-интерактивна, а и по-забавна е "Bug Splat". Тук програмистите са ви изправили в ролята на безстрашен защитник на домашното огнище, който

трябва да се справи с инвазията на пълчища от хлебарки

За целта разполагате с най-различни оръжия, които с всяко следващо ниво стават все по-малки като в началото можете да се вихрите с голяма тупалка, която след това ще трябва да замените с вестник и най-накрая да се примирите с малко чукче :-) Обратно на вашите оръжия количеството на хлебарките става по-голямо като за допълнителна досада гадинките започват да се множат, ако не успеете да ги претрепете веднага след излюпването. Въобще "Bug Splat" е едно напълно неангажиращо екшънче, което не изисква абсолютно никакво напрягане на мозъчните клетки, но пък върши идеална работа, ако искаме да си го изкараме на някого, а в момента нямаме под ръка подходяща жертва за гнева си.

Същото в общи линии важи и за третата игрица, която е кръстена "Whack-A-Zombie". В нея поемаме задачата да опазим повереното ви гробище от проклети скелети, които по никому неизвестни причини са решили, че не само им се живее, но е редно да сложат край и на вашия собствен земен път. Принципът на действие е подобен на "Bug Splat". С мишката управляваме една ръка, с която трябва да натупаме пакостниците преди те да са успели да доведат до нула жизнената ви енергия. Като допълнителна особеност в по-горните нива на "Whack-A-Zombie" се появяват и едни изключително неприятни призраци, които имат още по-гадното качество да ви убиват с един удар, ако не успеете да ги разкарате навреме. Като цяло тази игра също е максимално опростен аркаден екшън, който е по-скоро тест за бързина на реакциите. Въпреки това обаче "Whack-A-Zombie" има някакъв необясним за здравия разум чар и може спокойно да ви задържи дори повече от 20-30 минути пред монитора :-)

Въобще от чисто геймърска гледна точка "Stephen King's F13" предлага забавление за не повече от час. А това е тъжно, защото по произведенията на King определено могат да се направят страхотни игри... стига да се намерят подходящи програмисти за целта. Въпреки това творбата на Presto Studios ще предизвика интерес сред почитателите на писателя.

Фоновете за Windows и приложените десетки screensavers са направени много добре и дори само те оправдават закупуването на диска. Така че, ако сте фен на Stephen King, определено си заслужава да хвърлите един поглед върху "F13".

Никола Дърпатов





Добре дошли в бъдещето! Едно бъдеще на свръхмодерни технологии и гигантски корпорации, бъдеще, което принадлежи на бизнеса и парите. Е, може би не е най-добрата възможна перспектива, но със сигурност е за предпочитане пред глобалните войни и ядрения апокалипсис, които вещаят много други игри.

Наскоро чух водещия на някакво предаване да казва, че "Двехилядната година е идеалната дата да започнете нещо ново, така че сега е моментът...". Явно не е единственият човек на този свят, стигнал до гениалното прозрение, че 2000 е едно хубаво, кръгло число, внушаващо измамната мисъл за ново начало. Или казано на английски – за Start Up. Едноименната игра ви хваща за ушите и ви захвърля право в 21 век, като лидер (CEO) на една гигантска корпорация, посветила се на бизнеса със свръхмодерни електронни джаджи. Държа да поясня, че тук не става въпрос за далечното и необозримо бъдеще. Действието на играта започва в наши дни, но въпреки това тя изглежда адски футуристично.

Всъщност поне според мен,

мега-корпоративния бизнес е мръсна работа

независимо от целия му блясък и фасон. В крайна сметка всичко се свежда до отваряне на портфейла на нещастния потребител и изстискване на последните центове, които той е способен да похарчи. Паразитна история, откъдето и да я гледаш, но тази статия май не е мястото, където трябва да критикувам съвременното капиталистическо общество. Просто исках да кажа, че поначало съм предубеден към подобни заглавия, които найчесто се получават доста сухарски и подходящи единствено за счетоводители и студенти от УНСС.

Но трябва да си призная, че

Start Up е на ниво

Авторите на играта – неизвестната поне за мен фирма Monte Cristo Multimedia, явно успешно са се поучили от грешките на другите и резултатът е една доста добра стратегическа симулация. На първо място трябва да похваля невероятно удобния и интуитивен интерфейс, който рязко контрастира с лабиринтната логика на повечето конкурентни игри в жанра. За броени минути ще схванете кое как се прави в играта, а дори и да не се справите самостоятелно – предвиден е доста добър tutorial. Другата силна страна на играта е страхотната графика – все пак рядко се срещат стратегии, които изискват 3D-карта. Както споменах и по-горе, всичко изглежда адски лъскаво и футуристично, сякаш извадено направо от последната серия на Star Trek. Освен това графиката на играта има свой собствен характерен стил, което не може да се каже за останалите блудкави заглавия в този жанр. Разбира се, забелязват се и някои недостатъци – например нещастните потребители, които се разхождат из магазините ви, изглеждат съвсем не на място – просто не пасват на фона, пък и сякаш са правени на конвейер.

Иначе самата игра ви замесва във всички аспекти на съвременния бизнес – дизайн, маркетинг, научно-изследователска дейност, реклама, борсови операции и обслужване на клиентите. Звучи сложно и даже заплашително, но всъщност нещата доста са опростени и играта по-скоро само се плъзга по повърхността на всичко това, отколкото да се заравя в детайли. И това решение на авторите съвсем не е недостатък, а даже предимство – благодарение на него Start Up е лесна за разучаване и приятна за игра. Може би някой ще възрази, че това не е съвсем реално, но помислете си все пак – дали един супершеф на корпорация ще си губи ценното време с разни дреболии като например колко се плаща на чистачките и портиерите? Според мен от него се очаква единствено да взема важните решения, а това е идеално реализирано в играта.

Можете да търсите пазари из Северна Америка, Западна Европа, Япония или развиващите се държави, към които спада и милата ни родина. Ще можете да се пробвате последователно в пазара на мобилните видеотелефони (нещо като GSM с вграден интернет) и игровите конзоли на новия век (които явно сериозно ще застрашат PC-тата... Как ли пък не! :-). Ако успеете в тези си начинания, ще получите достъп до най-голямото предизвикателство – кибер-телевизията. Мрежовата игра също не е забравена. Пожелавам ви успех!

Боян Спасов

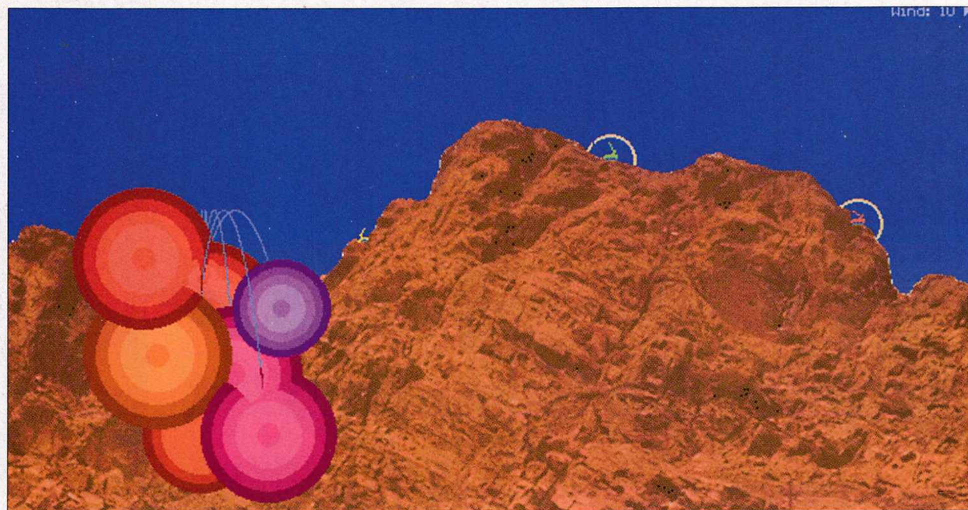
графика	звук	оценка
89	55	70

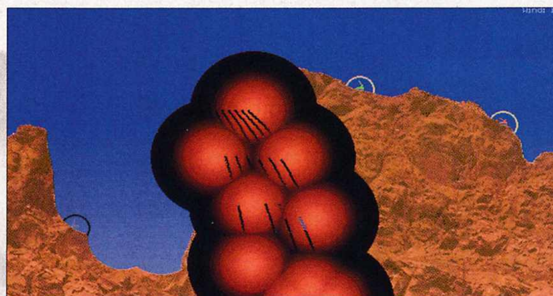
футуристична бизнес-стратегия

производител
Monte Cristo Multimedia

изисквания
Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







Какви е деца раждала, ражда и сега геймърска майка Юнашка... Момчета, спрете да хвърляте шапки във въздуха, няма да пиша похвално слово за вашите майки, а за Scorched Earth или както още я е нарекъл нейният създател – The Mother of All Games. Правото ѝ да носи толкова помпозно име, оказа се, е сложен философски въпрос, върху който имам намерение да хвърля благотворна светлина. Но нека първо кажа няколко думи за самата игра.

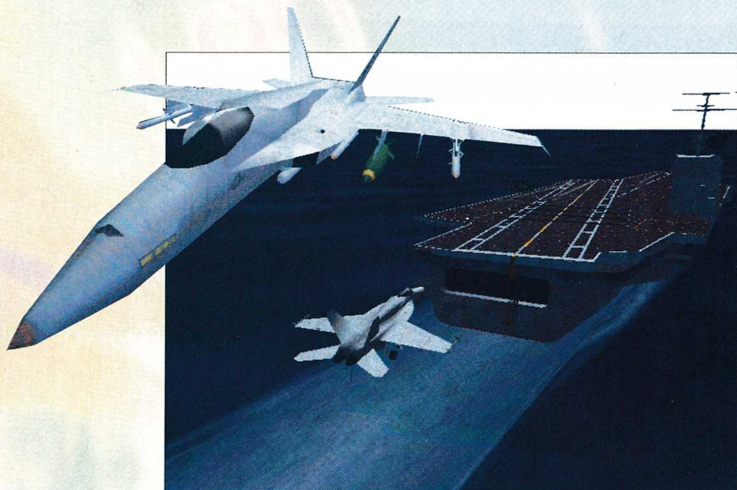
Старите пушки, минали школата на Правец 82, навярно си спомнят една елементарна игрица, наречена "Супер Артилерия". В нея върху случайно генериран терен две оръдия се гърмяха едно друго и единственото, което бедният геймър можеше да прави, поемайки управлението на едното от тях, бе да променя ъгъла и силата на изстрела. Тъпо и отегчително – 10 минути игра бяха достатъчни да накарат човек като мен да не си я пусне никога повече, още пък помалко да предположи, че от такава проста идея ще се роди култова игра като Scorched Earth (по-известна у нас като Scorch). Една дума стига, за да ви опиша какво се случи след появата на Scorch-а през 1991 и тази дума е "мания". Как иначе бихте описали следната гледка: ДЕСЕТ души играят едновременно на ЕДИН компютър (сърцето ми няма да го понесе, ако ги видя зад моя:-), борят се за клавиатурата, а нецензурните изрази, валящи отвсякъде, са буквално "уплътнени по време"! Какво бе това, с което Scorch успя да плени умовете и сърцата на толкова много хора? Очевидно причината не бе в графиката, която дори за времето си изглеждаше постно, нито в немощните писукания, идващи от PC speaker-а. Без да рискувам да сбъркам, мога да кажа, че една от тайните на успеха бе поддръжката на multiplayer във време, когато 99% от игрите нямаха такъв. Друга от тях бе менюто за настройките – то предлагаше избор на брой играчи; на терен – равнинен или хълмист (колко да бъдат баирчетата и какви да са върховете им – плоски или заострени); на вида на стените – нормални, поглъщащи или отразяващи; на атмосферни условия (които не бяха само козметични ефекти като в съвременните игри – силният вятър можеше дори да върне обратно изстреляния снаряд, светкавица или метеорен дъжд поразяваха понякога и най-укрепения танк); на първоначално количество ресурси... И тъй като танковете не се занимават с копаене на злато, нито със събиране на кристали и газ, то единственият начин да увеличите бюджета си бе да уцелите някой друг танк между очите. Като заговорихме за бюджет определено стигнахме и до най-големия хит в Scorch-а – покупката на оръжия. В арсенала имаше над 30 вида – като се почнеше от обикновените missiles и се стигнеше до средства за масово унищожение от рода на death's head. За него естествено парите никога не стигаха, особено ако човек искаше да си купи и оборудване като парашути, щитове и самонасочващи системи. За да не е скучна и еднообразна същинската част на играта, танковете непрекъснато се ругаеха, но даже и така трудно можеше да се каже, че атмосферата бе веселяшка. Чувството, че се занимаваш с нещо сериозно, не те напускаше дори след приключване и излизане в DOS – там наместо обичайното Thank you for playing Scorch се мъдреха цитати от известни стратези и политици – все съвети как да се подготвим и как да спечелим войната.

Несъмнено Scorched Earth си е спечелила почетно място в списъка на златните класики за всички времена. Достатъчно ли е това обаче, за да носи името "Майка на всички игри"? Та тя дори не е дала началото на нов жанр игри, което донякъде би я оправдало. Не е ли по-достоен за това име шахът, чиято възраст е няколко хиляди години? Но достойна ли е въобще някоя от игрите да бъде наречена така и не имитират ли всички те човешкото поведение и начин на мислене? Какво друго е Scorch, освен поредица от сражения и какво друго е шахматната дъска, освен стилизиран модел на бойно поле, а самият шахмат – една малка война. Защото именно тя – войната – е майката на всички игри.

Добрин Йорданов

Jane's
combat simulations

F/A-18



Когато става дума за самолетни симулатори в съзнанието на средностатистическия геймър обикновено изникват две имена – Microprose и Jane's. Игрите на тези две фирми се превърнаха в еталон за реалистично пресъздаване на въздушни битки. И ако върховото постижение на Microprose се нарича Falcon 4.0, то достойният отговор на конкурентната фирма е Jane's F/A-18. Заедно със симулатора на Su-27 Flanker 2.0 това може би е едно от малкото заглавия, които възвръщат вярата ми в този геймърски жанр.

Jane's F/A-18 ще ви качи в кабината на едноименния щатски палубен изтребител и по-точно на последната му модификация F/A-18E Super Hornet. Този симулатор е също толкова близък до действителното управление на боен самолет, колкото и Falcon 4.0, но за сметка на това качеството на графиката му е светлинни години напред. За първи път от Jane's WW II Fighters насам се сблъсках с феноменално нарисуваните триизмерни облаци и атмосферни ефекти, които изглеждат само дизайнерите на фирмата Jane's могат да направят. Както обикновено обаче,

хубавата графика е нож с две остриета

Системните изисквания на новия симулатор са толкова убийствени, че вероятно ще ви принудят да си изключите по-голямата част от специалните визуални ефекти. В противен случай пък ще трябва да си изключите опциите за реализъм, защото движенията на вашия изтребител ще се къдрят така, че изобщо няма да можете да го приземите.

Иначе действието на играта е доста забавно. По принцип измислянето на интригуващ сюжет винаги е било задача с повишена трудност за производителите на самолетни симулатори. В повечето случаи крайният резултат е не особено убедително скалъпена историйка за локална война в някоя бананова република, чието име в повечето случаи не говори почти нищо на средностатистическия геймър. В крайна сметка на кой му пука какво става например в държавата Нубия и дали на власт ще е племето "Дагомбамампурси" или пък кръвните им врагове от племето "Гаангаби".

Затова казвам "евала" на хората от Jane's, които са избягали от традиционното за симулаторите дребнотемие и алабализми и направо са хванали бика за рогата. Това, което ви очаква в новия симулатор F/A – 18, е нещо средно между

нова гражданска война в Русия

и минивариант на глобален конфликт, който може да прерасне в ядрен Апокалипсис. Историята е поднесена под формата на кратки документални клипове, които приличат на качествена компилация между автентични фронтови репортажи на CNN и документални кадри от военните предавания по "Дискавъри ченъл".

Годината е 2004-та. Русия се тресе от икономическа и продоволствена криза. Изключително тежката зима хвърля страната в безредици и хаос след като гладните тълпи излизат на улиците. Твърдолинейните руски политици стоварват цялата вина върху западните държави и започват процедура по отстраняването на реформаторски настроения президент Юри Шмернов. Той от своя страна решава да разпусне парламента и да въведе военно положение в страната.

Ситуацията обаче излиза от

графика	звук	оценка
94	91	95

самолетен симулатор

производител

Jane's Defence Simulation
www.janes.ea.com

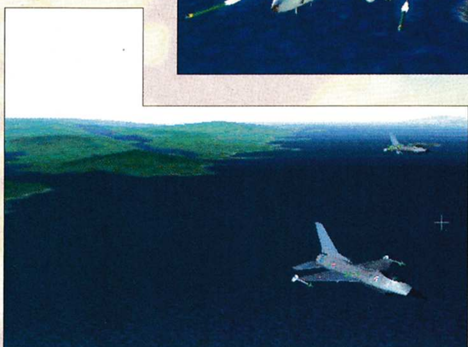
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1










контрол, когато държавният глава на Русия става жертва на бомбен атентат заедно със съпругата си Ивана и двама от най-верните си сътратници. Веднага след покушението страната попада във вихъра на тотална гражданска война. От една страна са твърдолинейните руски политици, които наричат себе си "Червените", а от друга – лоялните към законно избраното правителство и прозападната политика на Шмернов сили, известни повече като "Сините". Така че отстрани положението наподобява нещо средно между съвременен римейк виц за Чапай и Петка (преследвани както обикновено от армията на"Белите") и сражение между агитките на ЦСКА и Левски...;-)

Казано с две думи, ситуацията е следната – "Червените" контролират района около Мурманск, всички военни инсталации на Колския полуостров и по-голямата част от Военноморските сили на Руската Федерация. Техните "сини" противници пък имат на своя страна Военновъздушните сили и подкрепата на САЩ и останалите натовски държави. Вашата задача е да поемете ролята на пилот от американските ВВС, който с помощта на своя ултрамодерен F/A-18E Super Hornet и проправителствените руски асове, трябва да разкаже играта на "червените". Както и в аналогичния симулатор на Digital Integration, попадате на борда на самолетоносача Роналд Рейгън, който по план трябва да бъде пуснат на вода до 2002 г.

Кампанията е структурирана в три фази. Първоначално трябва да организирате морска блокада на района около Мурманск. Целта е да се спре Северния руски флот, който иска да се притече на помощ на "Червените" сили около Санкт Петербург. В последствие бойните действия се разрастват и ще се наложи да нанасяте удари по "военни обекти с офанзивно предназначение". Казано с други думи, ще трябва да унищожите целия ядрен арсенал, който е попаднал в ръцете на метежниците, преди те да предизвикат Трета световна война. Накрая вашият Супер Хорнет ще трябва да се погрижи за въздушната поддръжка на съвместна сухоземна операция на американската морска пехота и войските на "Сините" руснаци.

Всъщност бойните действия в Jane's F/A-18 са организирани под формата на полудинамична кампания. Никой няма да иска от вас да се превърнете в суперпилот, който в една мисия трябва да избие десетки вражески бойни единици и без когото войната е напълно изгубена. Някои от мисиите ви ще са напълно рутинни (но не и безопасни) – нещо от типа на кратък разузнавателен полет край руската граница, който просто трябва да предизвика "червените" да включат своите радари и противовъздушни установки, за да могат съюзническите АУАКС-и да набележат целите за по-нататъшните мисии.

Освен пилотски умения ще трябва да демонстрирате и способности в управлението на наличните ресурси. Ако например изстреляте всичките си далекобойни ракети AMRAAM още в началото, по-нататък положението ви със сигурност ще се закучи. Ако пък не се грижите за здравето на вашите пилоти и техните самолети, изведнъж може да се окаже, че няма живи асове, които да ви съпровождат във въздуха или пък че всички бойни машини са отишли за ремонт или за старо желязо.

В заключение мога да кажа само едно – фанатичните поклонници на симулаторите отново няма да останат разочаровани от произведението фирмата Jane's. Ако обаче не сте от тях, по-добре си потърсете някоя малко по-лесна игра. В противен случай ще си разбиете нервите, докато подкарате вашия Super Hornet.



Двойка на тая игра, двойка и никаква милост! Авторите да се върнат посрамени обратно в първи клас и да напишат за назидание по сто пъти, че *"Клиентът не е овца за стрижене, срещу парите си той все нещо трябва да получи"*. Поне някое съвсем малко нещице. Ама не. Тропнали с крак и се заинатили магарешки създателите на това чудо и за извràт решили да направят точно такава игра. НЯМА нищо по-скучно на света. Да ме прощавате за даскалските асоциации, ама такова безсрамно бездарие е непростимо – сякаш

някой насила е карал Virgin Interactive да прави играта Hazard

и хората отнемайкъде просто са отбили номера. Може и така да е, знае ли човек... Само ми е любопитно под заплаха от какво чудовищно наказание е работил клетият екип.

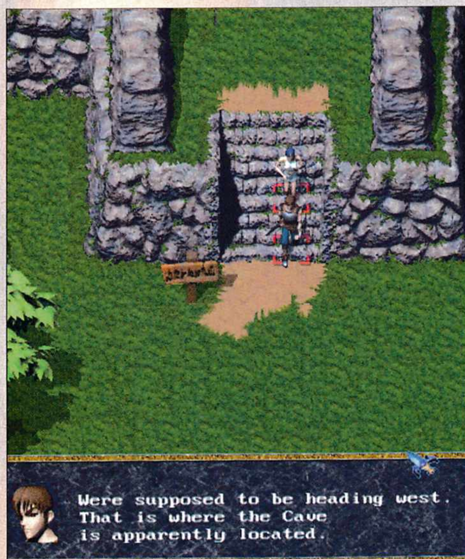
Hazard е една изсмукана от пръстите RPG/action игра, която е убийствено досадна като геймплей – още в първия половин час става ясно, че три четвърти от времето ще прекарате в размахване на меч като толийка, в последната четвърт ще обикаляте познатите от много други игри градчета от по пет къщи и толкоз. Героите са съвсем ситни, подтичват грозно и могат да извършват точно по две движения с оръжията си, а именно да бучкат враговете и да блокират техните удари.

Играете с Rick и Armi – снажен левент и гърчава девойка с копиенце, която би трябвало да я бива повече в магиите, но според мен и за това не става. Дядото на Rick е убит от разбойници, а бащата на Armi се е загубил – значи юнакът търси възмездие, а хубавицата е по дирите на безследно изчезналия си родител. Не съкращавам сюжета – двамцата се срещат и си разменят горното точно с по две изречения, а после дружно тръгват из еднакви зелени полянки, зелени долчинки и падинки и убиват ли, убиват гъсеници и зелени чичовци с рога на гърбовете. От гадините чат-пат изпада по нещо – примерно по двайсет пари или някое магическо листо дето възстановява HP или MP. (Горе-долу на това място ще се откажете и ще си намерите по-интересно занимание като да пуснете една прахосмукачка.)

В първия град, до който стигате, ви очаква изненада – беловлас старейшина споделя с вас, че много престъпници са се навъдили по тези земи, а местните герои до един не се връщат от битките и точно вас са чакали с надежда в свитите сърца... Такива ми ти работи. На някого да не му е до болка известна тази история?! Обикновено в такива случаи колегите се съмняват, че авторите са просто кретени. Аз пък твърдя, че тези тук може би са нормални психически, но злоупотребяват с някакви опиати, които ги карат да гледат през пръсти на себе си и на делата си. Като са си спестили и най-малкото мисловно усилие, авторите на Hazard са показали невероятен нюх към всичко безлично и лошо направено във възможно най-слабите имитации на Diablo.

Управлението на играта е съвсем елементарно

маркираме героите и с кликване някъде из картата ги подкарваме. Armi е малко кекава и даже невинните гъсеници лесно й отнемат







графика	звук	оценка
36	22	35

3D RPG / hack'n'slash

производител

Virgin Interactive
www.vie.co.uk

изисквания

Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95, 400 MB HDD

HP, но ако се опитаме да я предпазите и да оставите Rick да върши тежката работа, няма да сполучите – дори да я пратите на другия край на картата,

малката палавница самоволно се втурва на помощ

с неподозирана чевръстина и обикновено пострадва. В inventory-то имате доста възстановителни листа, но недисциплинираната ги опуква за нула време, да ѝ се не знае... Със стрелките местите камерата из картата, за да огледате околността и за да получите морска болест, а с двата бутона на мишката се биете. Три-четири клавиша изкарват различните менюта или задействат магията, но това е възможно и с мишката.





За посредствената графика героично ще стисна зъби и ще замълча, тя и от картинките се вижда. Досега не предполагах колко разнообразни ругателни думи знам, но всички са неподходящи за изписване.

Интериорите са безлични и изкопирани едно към едно от Corum 3 (намерили от кого да крадат), а пещерите и поляните са съвсем обидни за окото.

В тази игра няма музика. Има две комбинации от по три музикални тона – напрегнато пам-пам-пам, ако сте в гората или на полето и наоколо е възможно да изникнат врагове и едно по-разлято ла-ла-ла, ако сте в населено място и се очертава само да си приказвате с информаторите.

На който не му харесва, да си я изключи, ако изобщо стигне до града и до второто семпло подобие на мелодийка. Сигурно това е част от ужасяващ експеримент или

брутална и абсолютно незаконна употреба на детски труд

обзалагам се, че композиторът е някое двегодишно хлапе и само връстниците му биха били доволни от такъв фон. А звукът, който се лее безспирно, защото непрекъснато се биете, е басовото "Ъ-ъ!" на Rick и по-тъничкото ъ-кане на Armi.

Несклонните към мазохизъм да си купят предварително някакви успокоителни, защото повече от 20 минути с Hazard могат да доведат човека до драстични решения спрямо околните или спрямо компютъра.

Тази игра е саботаж, в редиците на компанията Virgin Interactive е внедрена банда диверсанти и ако тя не бъде разкрита овреме, ще загроби имиджа на компанията.

Елица Тодорова

Swedish Touring Car Championship





Бръм – бръм! Чува се ревът на двигателите и след броени секунди се озовавате на официалното шведско рали, което е еквивалент на това в Англия (BTCC), Холандия (DTCC) и предстоящото да се състои в Германия – DTM2000. Компанията Digital Illusions си е поставила за цел да пресъздаде максимално точно миналогодишните събития по пистите, като за целта са моделирали и включили точните марки на участвалите автомобили, запазили са имената на състезателите и техните навигатори. От друга страна, трасетата в играта са съвсем реални копия на действително съществуващи местности, от което се предполага поне теоретично, че насреща си имаме една добре замислена и реализирана игра. За съжаление нещата съвсем не стоят така. Сблъсках се с едно заглавие, което предлага известни добри качества и потенциални заложби да стане хит, но паралелно с това няма никакви художествени проблясъци и свежи идеи. Воден от противоречивите си чувства, реших да разделя статията си на две части – предимствата и недостатъците на Swedish Touring Car Championship (STCC).





Предимствата – малко, но по-добре от никакви.

Както вече споменах, колите са точно тези, които са участвали през 1999 в шампионата. Освен че изглеждат много добре, техните марки и рекламни надписи са съхранени. Ако трябва да съм напълно точен, в играта ще имате удоволствието да мерите сили срещу спортните модели на Volvo, BMM, Audi, Peugeot, Nissan, Chrysler, Ford, Alfa Romeo, Honda и Opel.

Пистите са прилични, но нищо повече. Броят им е само шест и почти всичките представляват отделни региони от шведския ландшафт. Повече за графиката, можете да прочетете по-долу, защото хубавата част свършва тук. Като визуална екстра се изтъква наличието на car-damage, но аз така и не успях да забележа видими промени по формата на колите, дори след многократни преобръщания след взимането на завой с несъобразена скорост. Поддържа се широко разнообразие от видеокарти и резолюции от нелицеприятния софтуерен режим до привлекателната мечта 1600x1200.

Звуковото оформление не ми направи особено впечатление. Едно е сигурно, няма да ви дразни, но също така не очаквайте импровизирана дискотека като в NFS 3. Необходимо е да се отбележи, че количките си имат свое собствено звучене, не е голямо преимущество, но като си спомня за еднообразието в някои други игри, считам за редно да бъде опоменато.

Геймплеят е на сравнително прилично равнище. За първи път попадам на игра, която толкова съвършено пресъздава чувството за движение с висока скорост. За управлението ви трябват всичко на всичко само четири бутона. Уменията на опонентите се настройват предварително и се забелязва учудващо озесаема разлика. По същия начин стои въпросът с поведението на автомобилите по пътя. Определено има значение дали сте избрали Opel или Alfa Romeo. Идеята е да няма универсални машини за всяко трасе. Едни развиват по-високи скорости, но завиват мудно, други набират скорост бавно, но с лекота изпреварват противниковите състезатели.

Най-силната страна на STCC е играта в мрежа. Дори смея да

графика	звук	оценка
63	42	50

рали-симулатор

производител

Digital Illusions
www.stccspel.com

изисквания

Pentium II 200
64 MB RAM, DirectX 6,
3D Video








твърдя, че тя е разработвана предимно за multiplayer. Разбира се, има различни типове игра в single mode (championship, single race), но според мен единичното геймене бързо ще ви писне.

Идва ред на дразнещата част!

Ще започна с оформлението на пистите, защото са най-неприятната част за гледане. Те са малки, извънредно еднообразни и очевидно правени без грам фантазия. Не мога да разбера защо създателите са се придържали толкова стриктно към идеята да творят прецизни копия на реален релеф. Не съм бил в Швеция, но приемам, че по форма трасетата вероятно са моделирани точно. Обаче текстурите са отвратителни! Толкова са постни и скучни милите, че ми е гадно само като се сетя за тях. Поне да бяха различни за отделните маршрути, а то какво? Само нюансите на цветовете са пипнати туктам. Покрай чекпойнтовете ще ви гледат назъбени от умопомрачителното пикселизиране зрители, които освен, че са застанали като статуи, не приличат дори на хора. Ще караме по стотици метри

ще си гледате едно и също дърво

което е умножено многократно, за да получи гора, а през цялото време над вас ще виси едно и също синьо небе. Повярвайте ми, че ще прерипате от радост, ако по някаква случайност се натъкнете на lens flare – единствената връзка с реалността, като изключим автомобилите.

Де да беше само това...

Освен гореизброените недоизпипани елементи бета тестърите май са забравили да пробват играта във всички възможни положения на камерата. Направо се отвратих, когато камерата ме пренесе в управляваня от мен Nissan. Воланът заемаше поне една трета от екрана, а предното стъкло не беше с по-големи размери от очилата на баба ми. За сметка на това по краищата на монитора доволно зееха дупки от липсващи полигони.

Управлението можеше да бъде по-добро. Не съм тествал играта с волан или джойпад, но след получените материални щети и леки телесни наранявания смея да заявя, че клавиатурата не е оптималният контролер. Не знам къде им е бил акълът на дизайнерите, но ми трябваха два дни да намеря мястото, където се правят необходимите настройки по звука и графиката. Как може пътят до това важно меню да минава през едно

малко бутонче, скрито в горния ляв ъгъл на рекламна картинка

появяваща се за броени секунди? Мога да продължавам да бълвам змии и гущери по игричката,




но мястото ми взе да привършва, а и не си струва. Няма гаранция, че нещата, които не ми допадат, ще бъдат неприятни и за вас. Макар и малко, достойнствата на Swedish Touring Car Championship не са за пренебрегване. Ако целта на Digital Illusions е била правенето на скучен симулатор за шведските дечица, то значи са си свършили работата перфектно. Но любителите на колорита и търсещите забавление за повече от един час, по-добре да забравят за това заглавие.

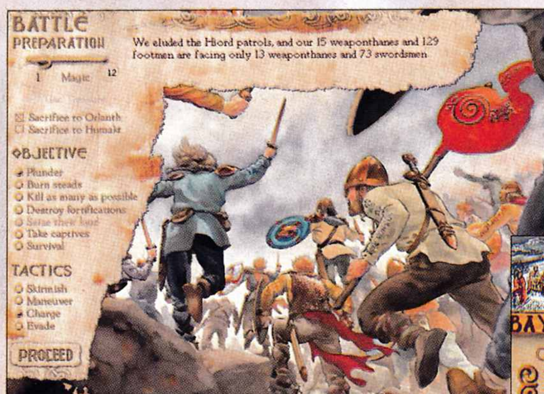
Иван Георгие

King of Dragon Pass



Изобщо не съм си представял, че през 2000-та година, по времето, когато 3D-графиката и 16-битовият цвят са минимални изисквания за всяка игра с претенции, ще открия стратегия, правена като че ли преди повече от 10 години – и което е най-удивителното – тази като че извадена от някой прашасал килер игра ще се окаже повече от интересна и забавна!

Всъщност стратегията е правена по друга много известна поредица table-board games отпреди десетилетия – този път не става дума за AD&D и The Forgotten Realms, а за магическата страна Glorantia и нейните обитатели (май че имаше и друга игра на тази тема отпреди доста време – Rune Quest или нещо подобно).



графика **40** звук **50** оценка **72**

походова стратегия в света на Глоранта

производител

A Sharp LLC
a-sharp.com/kodp

изисквания

Pentium 90, 16 MB RAM
или Apple Macintosh

Самата игра е абсолютно статична – всички действия без никакво изключение се извършват от един и същ екран посредством серии от текстови менюта плюс (колкото да не е без хич) отвреме навреме и по някоя долнокачествена илюстрация, и при това съвсем често дори и нямаща нищо общо със събитията в момента.

Но играта има едно огромно преимущество –

невероятен gameplay!!!

Само tutorial-ът към играта продължи повече от няколко часа, а иначе дори и най-елементарната и лесна игра отнема поне 2-3 дни... Всъщност gameplay-ят е такъв, че всеки любител на стратегиите, които изискват повече мислене, отколкото бързо кликане с мишката, вероятно ще забрави бързо-бързо за уникално допотопната графика и няма да усети как ще изминат много часове.

Съдете сами – началните ви стъпки са като ръководител на малко племе от няколкостотин души, което е напуснало родните си земи заради зъл крал и е заселило



откритите плодородни долини в митичната някога земя Dragon Pass. Както не е трудно да се досетите, вашето племе не е единственото, предявило претенции към земята – много от вашите стари кръвни врагове или добри приятели и съюзници са също наблизо... и скоро навярно ще ви стане тясно!

Целта на играта е да обедините няколко съседни племена в едно по-голямо (специфичната терминология в играта не съвпада точно с това, на което сме свикнали, но все пак принципът е по-важен) и след време да успеете да подчините и обедините другите по-големи племена в едно общо кралство. Пътищата за това са война, дипломация, религия и магия! Боговете и свързаните с тях чудеса (магиите) играят ОГРОМНА роля в живота на племената и развиването на добри отношения с божествата е една от най-важните ви задачи.

В дейността си ще бъдете подпомаган от Кръг от Старейшини (съветници). Можете да издигате съветници и вожд на племето напълно по ваше желание сред наличните noblemen и noblewomen; при това обаче имайте предвид, че решенията за това какво да се направи вземате вие, но самите действия обикновено се изпълняват от самите старейшини и крайният резултат зависи от цял куп фактори – на първо място от способностите на този, който изпълнява задачата (или дава съвет), на второ място от благосклонността на боговете, на трето място от евентуалното използване на магия... И до доста голяма степен резултатът зависи от случайността и късмета! Все пак обаче без добри съветници и без специалисти във всички области изобщо няма да имате шанс за сполучлив изход - това е и първата ви задача – да огледате "запасите" си от хора и да направите сполучлив подбор – за вожд ви трябва човек с максимален "leadership", имате нужда и от добър воин (по-добре двама, ако единият е ранен), абсолютно задължително е наличието и на спец по магиите, по растенията и животните, по търговията и по племенните обичаи. Последното умение е много важно, защото обичаите представляват всъщност вътрешноплеменните и междуплеменните закони и ако използваме съвременната терминология, то това е вашият "адвокат".



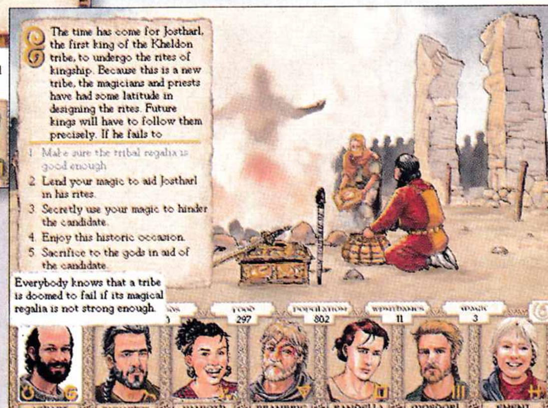


Годината в Gloranthia е разделена на шест сезона – играта започва с двуседмичен период, наречен "Sacred Time" – през това време всички племена се занимават единствено само с магически ритуали и акумулираната магия се посвещава за подпомагане на различни дейности. Всички останали сезони са по осем седмици, като първият се нарича "Sea" и съответства на пролетното време, през което се засяват посевите. Вторият сезон е "Fire" – лятно време, през което има доста свободна ръка, която може да се използва за различни странични дейности; следва "Earth" – прибирането на реколтата, "Dark" – разгарът на зимата и "Storm" – непостоянното и капризно време в края на зимата и началото на пролетта. През всеки сезон можете да предприемате по две действия, независимо от какъв характер – но не е ясно колко сезона или дори години ще отнеме извършването им! Можете да изпращате изследователски отряди, които да търсят плодородни земи и митически чудовища; търговски кервани, дипломатически мисии, военни набези, можете да строите храмове и укрепления или да извършвате религиозни ритуали; можете да пращате опитни военачалници да вербуват воини за вас от неутрални племена или просто да се задоволите с преразпределянето на работната ръка и обработваемата площ. Сред действията, които можете да извършвате, е и изпълняването на Heroquest – с помощта на магията и на благосклонно настроени богове избрани ваши воини проникват за кратко време сред владенията на божествата и изпълняват различни задачи...

Добавете към това, че на края на всеки сезон се случва някакво случайно събитие, на което трябва да реагирате според възможностите си и освен това не забравяйте и останалите племена – те също правят нещо и то може да е свързано с вас – например ще ви нападнат мародери или пък ще получите искане за безвъзмездна помощ...

Различните подробности са дотолкова изпипани, че дори получавате съобщения и за смъртта от старост на по-важните членове на племето (по тази причина е добре да подберете по-млади старейшини - много е досадно някоя 60-годишна баба да се пресели в отвъдния свят и племето ви да остане без лечителка, когато имате цяла тълпа ранени от поредната битка.

Особено внимание обърнете и на храмовете на боговете – един път построени те изискват ежегоден "иркеер", срещу което ви предлагат допълнителна "божествена" помощ – само че точно когато най-много ви трябва, пак няма да я получите поради случайния характер на събитията:-)



Все пак, ако играете достатъчно дълго, ще започнете доста точно да налучквате и отговорите, които дават най-голям шанс за благоприятен изход. Но ще мине поне седмица в напрегната игра докато се стигне до такива моменти – а игра, която ще ви занимава цяла седмица и дори повече не е никак за изхвърляне...

Остава само да съжаляваме, че с направата на King of Dragon Pass не се е заела някоя по-сериозна компания, за да добави повечко приятна за окото графика и интересни анимации – и тогава със сигурност щяхме да имаме много солиден кандидат за супехит сред стратегическите игри!

Генко Велев

PLANE SCAPE
TORMENT

Вече три месеца това е една от най-продаваните игри в Щатите – факт, който се дължи не само на уникалния сюжет и на грамотно изпипания gameplay, но и на това, че играта е невероятно богата и може би е единственото RPG, при което от правилно проведени разговори и от куестове героите ви могат да получат много повече experience points, отколкото от битки с разни знайни и незнайни чудовища.

За съжаление играта има и един-единствен МНОГО сериозен недостатък – нелогичният и дори глупав край!!! Оказва се, че какво правите и как го постигате е абсолютно без значение – без значение са и финалните ви решения – краят е винаги един и същ и единственото обяснение е, че може би това е подготовка за Torment 2.

А сега вече по същество – започваме с генериране на персонажа на главния герой (когото за по-кратко ще наричаме вече само със съкращението NO). За разлика от Baldur's Gate сега нищо не зависи от случайността – винаги започвате с едно средно ниво на показателите (9) и разполагате с 21 точки за преразпределяне. Имайте предвид обаче и следните особености – с всяко качено ниво ще получавате и +1 точка, която може-





те да прибавяте към произволен показател, от решаване на куестове по всяка вероятност ще можете да качите още по 2-3 точки за всеки показател и освен това в играта е пълно с charms – магически предмети, които са за еднократна употреба и с които можете за известно време да повишите някой от показателите си. Действието на тези charms е КУМУЛАТИВНО – т.е. примерно десет използвани charms, всеки по +1 интелигентност, дават за кратко време +10 интелигентност!!!

Основните показатели (STATS) са:

– сила (STR) – тук този показател не е толкова важен, дори и да изиграете играта само като fighter по простата причина, че битките са сравнително лесни (при правилен подход), а основният напредък се получава от решаваето на куестове. Този показател има значение и за това, какво тегло ще може да носи съответният персонаж, но тук теглото изобщо няма да ви е проблем (за разлика от BG).

– сръчност (DEX) – реална полза имате само от повишаването на DEX до 18 (+4 armor class AC), като подобряването на AC започва от стойност 15 и нагоре – т.е или поставете показателя на 15+, или не го пипайте въобще.

– една непреводима дума – constitution (CON). Принципът е прост – колкото повече над 15, толкова повече hit points за ниво – значи или пак поне 15+ или нищо (9).

– още една трудно преводима дума – charisma (CHA). Този показател има значение за получаването и решаването на някои второстепенни куестове и за присъединяването на някои от NPC-тата към групата ви; значението му все пак не е от абсолютна важност и спокойно можете да го оставите за начало на минимална стойност (9). Освен това ще имате на разположение и магията "Friends", която временно ще повишава значението му при нужда – например при пазаруване в магазините.

– интелигентност (INT) – вероятно най-важният показател, особено ако решите да играете с NO като mage в главната роля. Висок показател INT ви дава повече куестове, повече начини за решаването на куестовете, повече възможни опции при провеждане на диалозите и повече на брой магии, които можете да впишете във вашата spell book. В никакъв случай не започвайте с INT по-малко от 13+ (above average).

– мъдрост (WIS) – сравнително важен показател – стойности 15+ вече ви дават бонуси при натрупване на XP (experience points) и освен това високият показател WIS ще ви даде допълнителни възможности за решаването на някои куестове. Добре е да поставите показателя малко по-нисък отколкото е INT.

Една обща забележка за показателите – по време на игра ще можете (почти) произволно да променяте класа (специализацията) на NO – fighter, mage, thief и да качвате нива във всеки от тях, "критичните" нива обаче са 7 и 12 – ще получите допълнителни бонуси

за тях, ако обаче сте от едни и същи клас, когато NO за ПРЪВ ПЪТ достигне тези две нива, ще получите "супер-бонус" за L12.

Alignment – този параметър се променя в зависимост от вашите действия по време на играта; по сюжет обаче е предвидено, че ще се стремите да правите добри постъпки, т.е. вероятно е по някое време да станете Lawful Good.

In the very beginning...

Първо няколко общи правила:

Относно покачването на нивата – можете да имате до шестима участници в групата – но натрупаните XP се делят помежду всички участници, така че може би ще предпочетете да присъединявате едно или друго NPC само за отделни задачи (или битки), а "мирните" куестове да решавате само с едно-две другарчета или дори само с NO – как точно ще постъпите зависи единствено от вас и "рецептата" за това не може да се даде.

Запазвайте винаги играта, когато ще качвате ниво, по-малко от 10-то при някой от персонажите – до десето ниво получавате значително повече hit points/level, но колко точно се определя от класа на персонажа и от случайността.

Провеждането на разговорите е НАЙ-ВАЖНАТА част от играта. Винаги се стремете да обхванете максимално възможния брой реплики и "преигравайте" важните разговори, за да откриете оптималния вариант. В никакъв случай не се задоволявайте с това да постигнете целта си по най-бързия път – изследването на всички теми за разговор много често носи съвсем неочаквани ползи (или вреди:-)). Ако всички "логични" варианти не ви вършат работа, тогава по закона на логиката следва да изпробвате "идиотските" възможности; ако сте абсолютно сигурни, че даден конфликт ТРЯБВА да се реши по мирен начин – например съответното NPC следва да ви съобщи някаква информация и не успеете да намерите изход, то вариантите са три: или някой от показателите ви е недостатъчно висок, или следва да се примирите с неблагоприятния резултат и решаването на новия проблем всъщност ви дава и нов quest, или... ами може би именно битката ще доведе до някакво интересно развитие на нещата (но все пак сте си запазили играта преди това, нали?).

Веднага щом можете, се опитайте да снабдите персонажите с магически оръжия (enchanted +1 и т.н.), дори и това оръжие да ви се струва по-слабо – някои от противниците ви са неуязвими от обикновени "non-enchanted" оръжия. Ще намерите и противници, които пък са неуязвими от определен тип "физическо" увреждане – например от "piercing damage" – ами пробвайте с магии или с друг тип оръжие или оръжие, което прави и "poison", "fire" и т.н. – някакво магическо увреждане (но това е различно от "enchanted weapon").

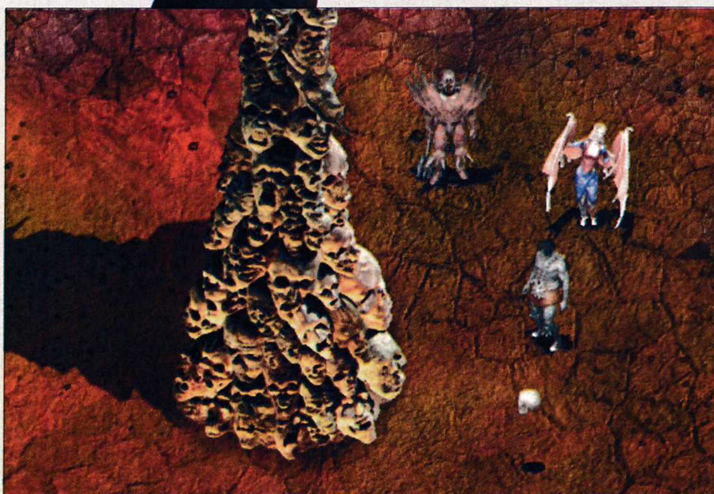
Предполагам, не е необходимо да ви казвам, че следва да претърсвате всички шкафове, лавици, сандъци и т.н., ОСОБЕНО ако не ви вижда никой (но често дори и да ви види, това остава без последствия). Не вземайте оръжията освен ако не са магически или поне "quality" – цената им е крайно ниска и са практически безполезни, освен в самото начало на играта. Обърнете внимание, че главното ограничение за товара ще бъде броят свободни слотове в inventory-то – НО!!! – много от предметите могат да се събират по няколко в един слот и освен това разполагате с пет "quick slots", в които също можете да натрупвате предмети, дори и да нямате намерение да ги използвате.

Като че ли е най-интересно играта да се изиграе главно като Mage; никой обаче от феновете не е казал добра дума за игра като thief – просто това не прибавя нещо особено интересно в сравнение с игра като fighter.

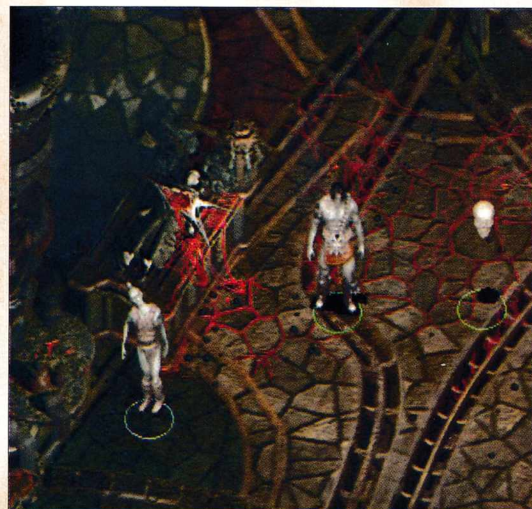
Много от предметите ще изчезнат след като са един път използвани – например много от ключовете за врати; за съжаление обаче цял куп излишни неща ще останат в inventory-то ви и това walkthrough ще стане огромно, ако трябва да се опише всяка находка. Просто опитайте да преценявате кои предмети изглеждат излишни – например след като сте претърсили някой район и сте отворили всички врати, спокойно може да изхвърлите останалите ви ключове. Внимавайте обаче, защото ще има предмети, които изглеждат излишни, но значително по-нататък ще доведат до нов quest, ако ги имате в наличност.











The first steps:
THE MORTUARY:

Това е мястото, където NO се съживява за пореден път (много приятна негова способност, която му позволява да "телепортира" цялата група на безопасно място и да има ПЪЛЕН брой hit points, ако някой нахалник е успял да го убие); лошото обаче сега е, че NO е загубил напълно паметта си и не си спомня АБСОЛЮТНО нищо нито за себе си, нито за околната среда... нито за това странно "същество" – черепа Morte (дали пък това не е някой далечен братовчед на Nick Mortimer?), който може да говори, да лети над земята, да ругае, да чете, ДА НОСИ ПРЕДМЕТИ В ДЖОБОВЕТЕ СИ :-) – т.е. и него можете да товарите с предмети, както и всяко друго NPC и е голям женкар и ПРЕВЪЗХОДЕН боец – поради малките си размери и кръгла форма е с много добър AC и има 75% resistance на почти всички видове атака и на много магии. Вообще оставете Morte да се справя с враговете ви в началото на играта!



Първо разговаряйте по-подробно с Morte докато той ви съобщи, че се намирате в заключена стая в Моргата и трябва да отнемете ключа за вратата от някое от разхождащите се наблизо зомбита. Накарайте го да прочете татуировката на гърба ви – изглежда сте оставили сам на себе си инструкции: 1. Намерете Pharod (кой пък е тоя :-)) 2. Намерете дневника си; Разпитайте Morte за неговата специална атака "Litany of curses" – в свободен превод това означава "Поток от ругатни", който принуждава набелязаната жертва да забрави ум и разум и да се хвърли в необмислена и лудешка атака (това в началото може да ви изглежда глупаво, но ще откриете, че е доста полезно за справяне със самотни, но мощни врагове и особено с магьосници).

Узнайте, че в Моргата ще намерите само Dustmen (некромансери, които всъщност изпълняват функцията на гробари) и чернорaботници – реанимирани зомбита и скелети, които са напълно миролюбиви, поне докато не бъдат нападнати; Научете, че трябва да се пазите от срещи с Dustmen, тъй като вашето съживяване е в противоречие с техните вярвания и нищо чудно те да решат да поправят нещата, като просто ви тикнат там, където според тях ви е мястото – в крематориума!

Първата ви реална задача е да получите поне предварителна представа за това, къде се намирате и какви са тези Dustmen, как сте попаднали тук и как да се ИЗМЪКНЕТЕ оттук! Моргата е триетажно здание, в което ще намерите цял куп дребни полезни предмети (често на най-странни места – внимателно оглеждайте всички зомбита и скелети!), ще откриете, че с някои от Dustmen може да се говори почти човешки (Dhall, Ei-ven, Soego), а и едва ли ще ви е много трудно да се досетите, че като наметнете една роба на Dustman вероятно ще минавате "между капките" и няма да привличате излишно внимание; ще успеете да разберете, че можете да използвате опцията "attack" върху заключени сандъци и врати и да ги отваряте, дори и да не разполагате с prybar (щанга).

Ще намерите също жив човек, дегизиран като зомби (шпионин-анархист) – ще намерите поне ДВА начина да се измъкнете от Моргата (Soego държи ключа за главната порта, а очевидно и шпионинът-анархист трябва да разполага с някакъв изход); добре е да потърсите начин да "дезактивирате" четирите гигантски скелети – пазачи (запазете си играта преди това). Morte непрекъснато ще ви иска да му намерите тяло!!! – досега НИКОЙ не е успял да го стори – вероятно е невъзможно; и ще срещнете призрака на Dieonarra – жената, която е пожертвала живота си за вашето предишно "Аз".

Бъдете мил с нея и ще си припомните едно ваше старо умение "raise dead" – но само за същества, които в момента на смъртта си са били членове на групата ви; бъдете груб с Dieonarra и ще бъдете прокълнат и ВАЖНО!!! – досега

не съм срещал играч, което е приел такова неблагоприятно развитие на нещата – честно казано, на мен ми е много интересно как биха се развили събитията в този случай (защото призракът на Dieonarra играе много важна роля в самия край на играта!)

Когато "ошушкате" моргата до "дупка", вече ще сте качили поне едно ниво, ще сте екипирали някакво оръжийце (не разчитайте някога да намерите каквато и да е броня за NO) и ще имате една шепа coppers (местната валута), както и доста предмети, които се надявате да продадете изгодно. Би трябвало вече да сте намерили и поне единия изход и ето ви в



THE HIVE

Това е една обширна област, разделена на няколко части и заедно с района на Моргата обхваща около 1/3 от цялата игра. Непосредствената ви задача е да намерите Pharod, да продължите да търсите изгубения си дневник, да събирате информация и някое по-добро оръжие плюс малко повече парици и да опитаме да си намерите някой и друг допълнителен спътник. Е, и да оцелеете – въпреки че това, благодарение на вашата уникална способност, не е истински проблем. Освен това вероятно ще научите, че се намирате в The Hive – бордеите на The Sigil – огромния град-център на света и град на хилядите портали!

И нали не сте забравили какъв изход от Моргата ви бе показал шпионинът-анархист? Точно такива портали към най-различни места и странни светове ще намерите и разпръснати из целия град (или поне ви обясняват, че съществуват – на практика за цялата игра ще успеете да откриете и използвате едва няколко такива "телепорта").

Другата информация, която ще получите, е, че гражданите на The Sigil обожават да бъдат организирани в цял куп различни общества, обособени по професия, вяра или манталитет. Ще научите и за Управителя на Града – тайнствената Lady of Pain, както и най-разнообразна информация за пространството извън града...

Е, а ако желаете (или ако не внимавате), можете да потрошите и кокалите на някой местен мошеник (The Hive Thug) и да натрупаме малко experience points и дребни парици. Разбира се, всичко това ще ви отнеме доста време и сили и междувременно ще получите доста странични миникуестове... а и все пак следва да започнете отнякъде.

Би трябвало още в Моргата да сте научили, че Pharod е представител на не особено престижната професия на The Collectors – събирачите на трупове в Кошера (може да не е престижна, но съдейки по количеството крадци и убийци, които се разхождат из улиците, следва да е доста доходна!). Откъде конкретно ще започнете издирванията си зависи от това през кой изход ще излезете от Моргата. По-изгодно от финансова гледна точка е да използвате телепорта на анархистите, след което е най-удобно да влезете в близката къща, намираща се съвсем малко по на юг от мястото, където ще се озовете... и ако използвате умело ситуацията, веднага ще попаднете на съвсем горещи следи от неуловимия Pharod!



To Be Continued...

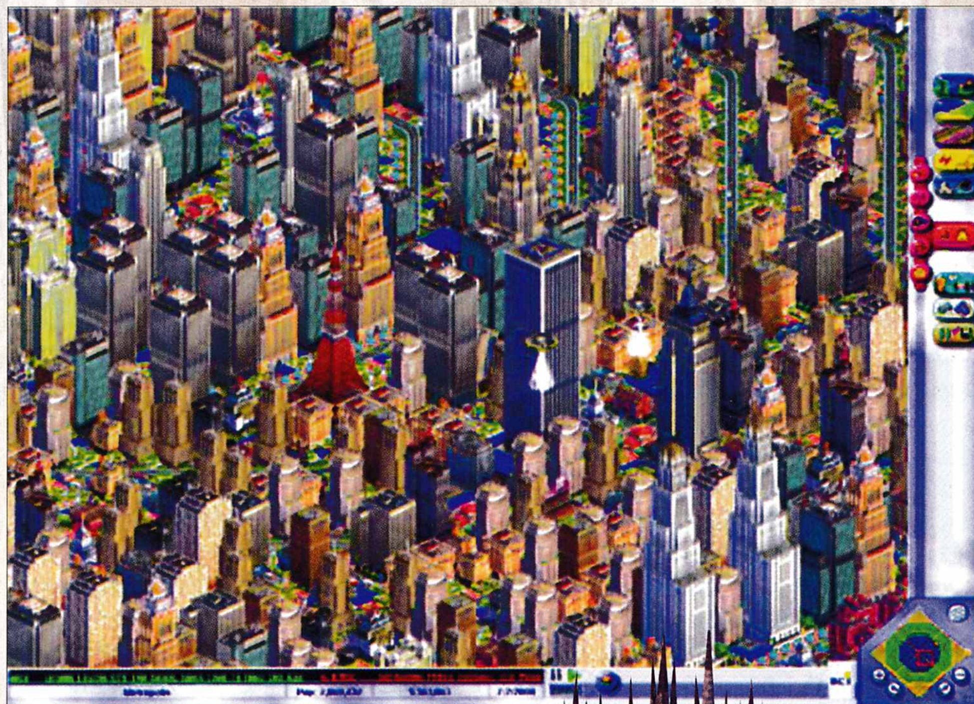
SIM CITY 3000 Holiday Theme Edition

От известно време насам изпитвам ужас да си отворя консерва с риба – обикновено отвътре вместо копърка изскача едно дяволче и размахва знаменце, на което пише ELECTRONIC ARTS!!! Тази компания май започва да монополизира изцяло производството и разпространението на игрите! Вече всички отдавна знаят за спортните симулатори и за ралитата, но вижте още за кои игри те държат правата – сред по-известните заглавия са SimCity 3000 и новият хит The Sims на Maxis, Populous: The Beginning на Bulfrog, Command & Conquer: Tiberian Sun на Westwood, Alpha Centauri на Sid Meier и Firaxis и Jane's Fleet Command!!! Действително – изглежда конкретните производители са запазили до голяма степен свободата си на действие, докато силата на EA е именно в разпространението – и в някои не особено коректни "творчески" похвати в тази област (вероятно някои от вас помнят нахалството, с което EA продаваха като нова игра PATCH за Need For Speed II преди три години). За съжаление май продажбата на expansion pack-а за Sim City 3000 е точно от типа на тези маркетингови похвати, които разчитат главно на незнанието и доверчивостта на купувачите.

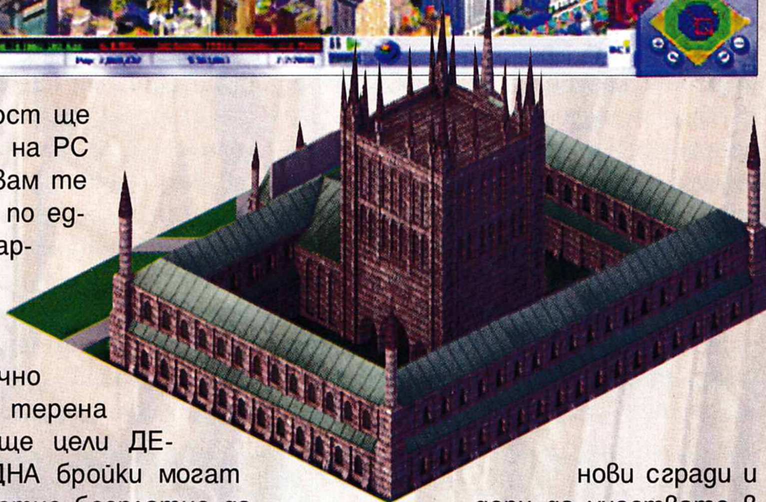
Към рекламата на този "Holiday Theme Edition" ще прочетем "Нови градове, нови терени и нови сгради". Всъщност така наречените "новости"

отдавна вече се предлагат НАПЪЛНО БЕЗПЛАТНО

за download от сайта на Maxis www.simcity.com и при това в неимоверно по-големи количества. Съдете сами – главната новост са четири нови карти на терени под (уж) съществуващи градове – Shamrock, Valentine, Witch и Frosty The Snowman (нямам представа дали такива градове наистина съществуват – но ако ги има, то



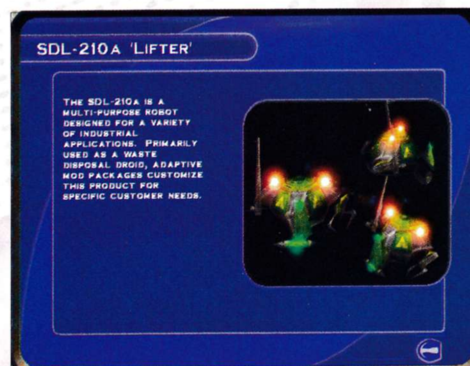
там със сигурност ще има и читатели на PC Mania и се надявам те да ни изпратят по една пощенска картичка)! Дотук всичко много хубаво – само че именно точно тези ЧЕТИРИ терена (карти) плюс още цели ДЕВЕТДЕСЕТ И ЕДНА бройки могат наистина абсолютно безплатно да се изтеглят от www.simcity.com!!! Добрата новина е, че освен тези карти от сайта на Maxis (пак безплатно) могат да се изтеглят още цял куп други полезни неща – достатъчни на Electronic Arts за поне десет expansion pack-а, които да продадат на наивните купувачи... Все пак ето още част от това, което Maxis са подготвили за феновете на Sim City 3000.



За картите вече е ясно – но най-интересното нещо за download се нарича BAT – Builder Architect Tool – това е неголяма графична програма, с която всеки може да се позабавлява и да си създаде нови, готови за "import"-ване в играта сгради! Разбира се, можете да си изтеглите и цял куп вече готови нови сгради и дори да участвате в многобройните конкурси за любители архитекти и дизайнери, които се организират по най-различни поводи и на най-различни тематики. И ако това не ви стига, можете да хвърлите едно око и на новите "landmarks" – това са модели на различни исторически и архитектурни забележителности, които можете да строите в градовете си (но не повече от десет броя – трудно се преживява в град, пълен само с Айфелови кули:-) и на последно място – всички фенове имат достъп до City Exchange страницата, където могат да си разменят своите произведения или дори да ги завещават на благодарните поколения :-).

Генко Велев

DESCENT 3
MERCENARY



Outrage определено не си поплюват. Само половин година след излизането на Descent 3 на пазара се появи и първият mission pack, който се продава под заглавието Mercenary. Както сигурно се сещате, той изисква да притежавате оригиналната игра, но това няма да е кой знае каква пречка, защото новата творба на Outrage така или иначе е насочена единствено и само към феновете на Descent 3 и едва ли ще предизвика някакъв интерес сред останалите геймъри.

Сега да минем обаче по същество. Соловата кампания на Descent 3

Mercenary включва 7 действително огромни нива!

Това на пръв поглед не звучи особено обнадеждаващо като обем, но практиката скоро ще ви убеди, че въпреки сравнително малкото мисии няма да можете да превъртите mission pack-а за една вечер. Просто новите нива са не само големи, но и значително по-трудни от тези в оригинала. Сюжетът продължава историята от миналогодишния суперхит на Outrage. В Mercenary за пореден път ще срещнете вашия стар познайник Dravis, който този път е хвърлил око на Марс. Там бушува ожесточена търговска война и ръководеният от вас отряд "Black Pyros" е призван да даде "правилната" насока на конфликта при това без да се вдига излишен шум около намесата на елитните пилоти. Ще спра дотук, защото нямам никакво намерение да ви развалям удоволствието сами да разберете какви пъклени планове е натворил тоя път Dravis. Така или иначе

основната атракция на Mercenary се нарича multiplayer!

Авторите на add-on-а действително са се постарали в това отношение. На диска ще намерите няколко нови карти, които са дело на хората от Outrage. Освен това като специален бонус са включени и стотици нива, създадени от феновете на играта. Всички те са подбрани след специално направено за целта допитване до геймърите и по качество с нищо не отстъпват на "професионалните" карти! Така Mercenary със сигурност ще се превърне в основна атракция за Descent 3 феновете по залите.



Когато се говори за игра от серията Descent, няма начин да не се отделят и няколко реда на тема



графика и звук

В това отношение изненади няма. Новото творение на Outrage ползва известната вече графична система на Descent 3. Тя беше и основният проблем на оригинала, защото чудовищните за времето системни изисквания просто не позволиха на много геймъри да изживеят магията на тази прекрасна и изключително красива игра. Добрата новина е, че като че ли са направени известни оптимизации, които са вкарали в по-нормални рамки изискванията към хардуера. Това, разбира се, не означава, че Mercenary ще върви на слаби машини, но ако разполагате с някакъв що-годе модерен компютър и прилична 3D-карта, едва ли ще имате особени проблеми с играта.

В заключение искам най-горещо да препоръчам Mercenary на всички, които преди няколко месеца са успели да се запалят по Descent 3. Този mission pack не предлага кой знае колко нови неща, но със сигурност ще осигури поне няколко забавни дни из новите подземия.

Никола Дърпатов





графика	звук	оценка
84	83	82

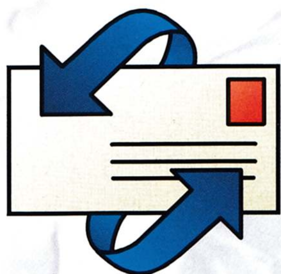
3D-sim / shooter

производител

Outrage / Interplay
www.outrage.com

изисквания

Pentium 266
64 MB RAM, 3D-Video, DirectX



писма

pisma@pcmania.bg



МУЗИКАЛНА МОЛБА

Здравейте PC Mania,

Аз съм на 12 години и много харесвам вашето списание!

Имам компютър от ноември миналата година и още не разбирам много от PC-та. Много обичам игрите, например Brood War или FIFA 2000.

Имам и един въпрос. Аз съм голям меломан и не знам как мога да си слушам MP3-тата. В брой 12/99 на диска имаше имаше една програма CD Master, която инсталирах. Записах си някои парчета, но не знам как да ги слушам.

Много ви моля, кажете ми как!

Bye!

Деян Патриков

гр. Перник

Здравей,

Има много начини да слушаш MP3-та. Дори приложената към Internet Explorer 5 версия на Windows Media Player се справя отлично с тази задача. Едно отлично според нас решение е програмата Sonique, за която можеш да прочетеш в брой 12/99. Самата програма пък е пускана на диска към брой 1/2000 на PC Mania.

НАРОДЪТ ЗА И ПРОТИВ МОМЧИЛ МИЛЕВ

Здравейте!

Пропускам обичайните формалности и минавам направо на въпроса, защото беснея!!!!!!!!!!!!

Адски ме ядоса писмото на Sasho. Не бил доволен от статията за Quake 3. Ами право е момчето – всеки си има право на собствено мнение, но защо да си пуска пердето пред очевадни неща?!?

"Тук сте в голяма грешка!... поиграх си и се отегчих, толкова са тъпи. Като те видят почват да стрелят като седят на едно място" – КРАЙ НА ЦИТАТА! Ами какво да кажа? Ако режимът му е бил Novice, какво да очаква – Alpha & Отега?!? А колкото до оплакванията му за изискванията – е, признавам, че играта е малко лакома, но ИГРА ОТ КЛАСА ИЗИСКВА И МАШИНА ОТ КЛАСА (надявам се PC-то ти да не се засегне).

Спокойно мога да се хвана за всяко от изреченията в писмото му, но тогава сигурно ще трябва да пиша нова "Война и мир". Момчил Милев си е напълно прав. Q3 не може да стъпи и на малкото пръстче на Unreal Tournament. Q3 е просто поредното продължение на на наистина мащабната фамилия на 3D екшъните. Ами то не стана ли цяла сапунена опера? На мен лично ми прилича на Tomb Raider. Там поне Лара хваща окото (на силния пол). А в Q3? Героите могат да те накарат да отидеш до кенефа и да забиеш глава в чинията от гадост. А и всичката тази шарения? Това е повече от безвкусица. Цветовата гама е слабо казано ужасна. Аз лично предпочитам да спя с Пришълеца, отколкото да прекарвам часове с Q3.

А ако на адаша Sasho толкова му харесва да разбива ходещи късове месо на по-малки парченца, да хване да разфасова някое пиле!

Колкото до нереалните нива и слабата фантазия. Това го взех действително навътре. С всичката си нескромност и нахалство мога да твърдя, че фантазията ми си е съвсем развита и в Q3 няма нищо толкова страхотно, нито толкова реално. Дори и в Unreal Tournament да има малко измислици, те влизат напълно в границите на нормалното.

И сега дойде ред на финалната част на писмото му (и на моето). Не му харесвало това, което се пише по адрес на Q3. АМИ ИСТИНАТА БОЛИ!!!!! Моето лично мнение е, че Q3 не може да диша дори и прахта на Unreal Tournament.

Sasha

С риск да прозвучи банално ще кажем, че и това писмо, подобно на публикуваното в миналия брой, е показателно за още цял куп други, които буквално заляха редакцията в последните 2 месеца. Въобще дискусията Quake 3 vs. Unreal Tournament тече с пълна пара и чрез вашите писма и във форума на www.pcmania.bg и в IRC канала #pcmania на Newnet. За съжаление обаче тя често излиза извън границите на добрия тон. Все пак нека не забравяме, че в случая става въпрос само за две игри и в края на краищата всеки геймър ще предпочете тази от тях, която му допада повече и просто няма да играе на другата.

СИЛАТА И МАГИЯТА

Здравейте,

Името ми е Радина от град Разград. Обичам да прекарвам свободното си време пред екрана на компютъра си, както и да чета всеки брой на вашето списание PC Mania. Напоследък играя Might and magic VII. Хубава, но много трудна игра. Мисля, че това, от което се нуждая, са паролите на играта, а най-вече кодът за безсмъртие. Въпросът ми към вас е следният:

Ще има ли пароли за Might and magic VII в Dirty Little Helper на диска, а ако не, вие имате ли информация за тях?

Ваша почитателка

Радина!

Здравей,

За съжаление ние не правим Dirty Little Helper, а само публикуваме програмата на диска към списанието. Така че нямаме възможност да ти кажем дали в следващата версия на DLH ще има или не cheats за някоя игра. Практиката обаче показва, че за всички по-популярни заглавия, каквото без съмнение е Might & Magic VII, рано или късно се

появяват я cheats, я trainers, я walkthrough. Друг е въпросът доколко код за безсмъртие няма да ти развали удоволствието от играта, която по мнението на RPG експертите в редакцията не е чак толкова безбожно трудна за превъртане и без ползването на "забранени средства".

РЕТРО?

Здравейте,

Пише ви един ваш 10-годишен почитател! Чета с интерес всички броеве на PC Mania. Много съм запален по нашумелия Grim Fandango, затова бих искал да драснете нещо за него в списанието!

The Storm

Здравей,

Ами молбата ти отдавна е удовлетворена! Статия за Grim Fandango можеш да прочетеш в брой 1/99 на PC Mania. В следващите броеве поместихме и подробен solution за този класически куест на Lucas Arts. Така че следващият материал за Grim Fandango със сигурност ще бъде в рубриката "Ретро", но пък играта е все още твърде нова, за да си спомняме с носталгия за нея точно на тази страница в списанието :-).

НЕ САМО ЗА ИГРИ

From: Mr.X <ypenev@myrealbox.com>
To: pisma@pcmania.bg

Hi PC Mania,

Пиша ви от Варна. Не се интересувам от игри, но ме интересува дали графични ускорители като GeForce256 или Savage2000 могат да намерят приложение при програми като 3DStudio MAX и други, а не само за игри.

Искам да ви попитам какво става с S3 Savage2000?

В брой 11 (Ноември '99) писахте за него и казахте, че веднага след Коледа ще могат да се намерят карти за под 100$. Досега не съм видял в някоя компютърна фирма да се предлагат такива карти.

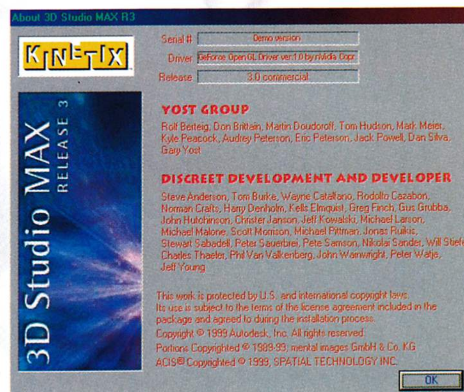
Искам да ви задам и друг въпрос. Възможно ли е да се използва карта, която е AGP X4 на дъно, което подържа стандарта AGP X2 в случая GeForce256 или Savage2000 без да има проблеми.

Според вас кой графичен ускорител е по-добър между двата?

Чао

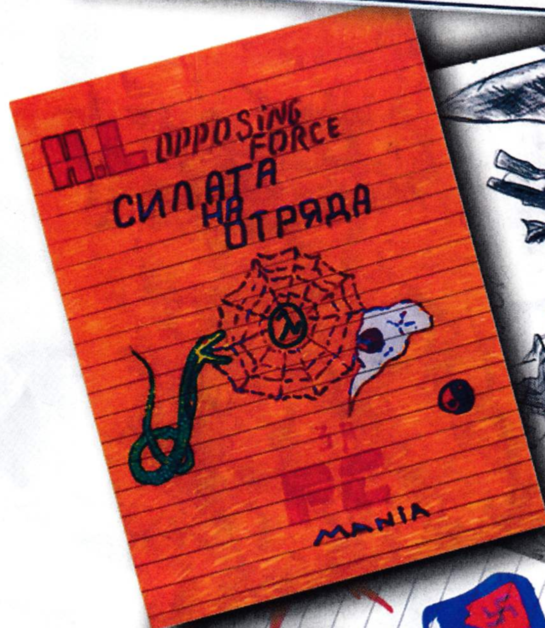
По принцип всички 3D-ускорители могат да се ползват не само за игри, но и за "сериозни" приложения. В такъв случай е най-добре да се спреш на карта и чип на Nvidia, защото тази фирма полага значителни усилия да осигури работещи и с професионални приложения драйвери. И освен това nVidia Corp. е наела програмисти от Silicon Graphics специално, за да напишат драйвери за RivaTNT, TNT2, Ultra и разбира се, GeForce.

Колкото до Savage 2000 – предварителните обещания на S3 бяха точно такива и както вероятно се сещаш, не бяха изпълнени ни наймалко, което пък от своя страна не е особена новост за S3.



Разбира се, няма абсолютно никакъв проблем да ползваш AGP4x карта на AGP2x дъно! Само че в такъв случай няма да имаш на разположение допълнителните функции на стандарта AGP4x.


ЗДРЕВЕЙТЕ PC MANIA! ПИШЕ ВИ ВАШ ЗАПАЛЕН ФЕН ОТ СОФИЯ.
ЗАПАЛЕН КАКТО ПО СПИСАНИЕТО ВИ, ТАКА И ПО DELTA FORCE 1 И 2
ТА ЩЕ МОЖЕ ЛИ ДА ДРАСНЕТЕ НЯКОЛКО КОДА ЗА DF.2 (DELTA FORCE 2)?
В DLH ОЩЕ ГИ НЯМА ТАКА ЧЕ ЩЕ МИ БЪДЕТЕ ОТ ГОЛЯМА ПОЛЗА.
И ИМА ЛИ НАЧИН ДА СМЕНЯШ ОРЪЖИЯТА ПО ВРЕМЕ НА CAMPAIN MISSION?
КАКВА Е ПОЛЗАТА ОТ УП-ДЕЙТА ЗА DELTA FORCE 2 ОТ ПОСЛЕДНИЯТ ВИ
ДИСК ОТ БРОЙ 12-ТИ?
ИМАМ ЕДНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ;
СЛОЖЕТЕ МУЗИКА КАТО ФОН НА CD-TO (ТАЗИ НА ДИСКА ОТ МАРТ 99 БЕШЕ
НАПРАВО УБИЕЦ-СЛОЖЕТЕ Я ПАК!!!)
И САМО CHELSEA И MANCHESTER UNITED!!!
YOU CAN RUN,BUT YOU'LL JUST DIE TIRED









Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. **Unreal Tournament**
2. Quake 3 Arena
3. Broodwar
4. Tzar
5. Half-Life: Opposing Force

Top 10 Single Play

1. **Half-Life: Opposing Force**
2. Planescape: Torment
3. Tzar
4. HMM: Armageddon's Blade
5. Crusaders of Migth & Magic
6. Gabriel Knight 3
7. Wheel of Time
8. Unreal Tournament
9. Earthworm Jim 3D
10. Formula 1 99

Като няма риба, и ракът е риба – тази поговорка си повтарят всички геймъри през тези сушави зимни месеци.

Все пак има по нещичко за почти всички вкусове – безспорният фаворит за тези, които не държат на всяка цена от екрана да се леят потоци кръв и тонове гилзи, е дългоочакваната The Sims на Maxis. За сметка на това една друга дългоочаквана игра – Diablo 2, все още се крие някъде зад хоризонта – за радост на многобройните имитатори като например Westwood и тяхната NOX.

През тези месеци и Sony са завъртели на пълни обороти рекламната машина, за да лансират петдисковата си Final Fantasy VIII, но честно казано едва ли ще успеят да изместят от заслуженото челно място Torment: Planescape на Interplay.

На всяка цена трябва да отбележим и творението на Jane's F/A 18, а пък Atlantis II на Cryo вероятно е най-добрият quest.

За любителите на Tzar има и добра новина – подготвя се patch, който би трябвало да отстрани някои от най-досадните недостатъци – радваме се, че за това спомогна и PC Mania с обективната си критика към действително дребните проблеми!

А сега малко и на тема multiplayer – главният герой остава... Момчил Милев. Всички маниаци на екшъна са разделени на два лагера – от "да живее Unreal и Момчил Милев" до "само Quake 3 и да се обеси пред редакцията за назидание" :-).

Разбира се, тези спорове изобщо не вълнуват маниаците на Half Life: Opposing Force – според тях останалите изобщо нищо не разбират от хубави игри!!!

Генко Велев

Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Варна:	ул. "Юри Венелин" №22
Пловдив:	ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив:	ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив:	ул. "6-ти септември" №188
Пловдив:	ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора:	ул. "Света Троица" №79
Казанлък:	бул. "Никола Петков" №41
София:	ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София:	бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София:	бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София:	ул. "Опълченска" №41 А
София:	ж.к "Емил Марков, ул. "Деян Белишки" №30
София:	бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"
София:	ул. "Стефан Караджа" №8
Бургас:	ул. "Македония" №59, с лице към ул. "Гладстон" №87

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това:
– ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%
– вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**



Hotbar.com

Напоследък става все по-модерно, наред с добавянето на допълнителни възможности, програмите да търпят основно прекрояване на интерфейса. Понякога софтуерът се предлага със странен и новаторски дизайн от производителя, но ако това не стане, обикновено с трудната задача да радва потребителското око се захваща друга компания. В нашия случай Hotbar.com Inc. са решили да променят цялостно представата за сърфиране из световната мрежа. За целта израелската фирма е разработила перфектна малка програмка, която лесно и бързо вгражда предварително изработени skins в уеб-браузъра ви. До момента на тази възможност могат да се радват само почитателите на Internet Explorer, но от Hotbar твърдят, че усилено работят върху версия, поддържаща Netscape Navigator, която ще се появи в близките няколко месеца.

Сигурно вече се чудите дали това не е един от поредните опити да се замажат очите на объркания сърфист, като му се пробута примамлив софтуер, който след един месец престава да работи и очаква да напълните джоба на създателя му. Тук такава опасност няма. Откакто Hotbar съществува, вече една година, програмистите не са поискали дори един цент за творението си. Дори напротив! Периодично се провеждат конкурси за най-добър skin, където наградният фонд е от порядъка на внушителните 1000 долара. Гласуването се извършва от посетителите и има почти пълна сигурност, че няма задкулисни далавери. Както вероятно сте се досетили, можете сами да си измайсторите картинка, а ви уверявам, че не се изискват каквито и да било задълбочени познания в областта на компютърната графика. Трябва само да създадете файл във формат .BMP (800x132x265), който да запазите в директорията на Hotbar. Изработените шедьоври можете да запазите за себе си, да ги качите на Hotbar.com, където да радват останалите посетители или, чрез новата услуга на компанията, да изненадате близки и приятели с колоритен подарък по e-mail.

Програмата добавя собствени менюта в браузъра, откъдето можете да сменяте картинките, да посетите страницата с най-добрите творения за момента, без да е необходимо ръчното въвеждане на дългите интернет адреси. Освен това са включени линкове към интересни сайтове като най-популярните търсачки, новинарски и геймърски страници. Интерес представлява опцията, от която можете да извлечете информация за това как да сложите мини-Hotbar-меню на вашия сайт, позволяващо с едно кликване на мишката да се свали рекламен скин и така да се популяризира страницата ви. По този начин bookmark-овете стават почти излишни.

Напълно безрезервно ви препоръчвам поне да хвърлите един поглед на предлагания архив от над 5000 скина. Файловете са подредени в категории, т.е. няма да е трудно да откриете картинка с точно определена тематика (животни, природа, спорт и т.н.). За щастие графиките са добре оптимизирани и свалянето на една от тях няма да ви отнеме повече от двадесет секунди. Убеден съм, че ще намерите нещо, което да ви допадне и разнообрази живота ви в Интернет.

Иван Георгиев

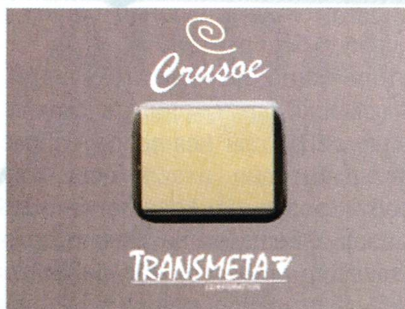


Crusoe – нова ера на мобилност

За фирмата Transmeta започна да се говори по-често към края на 1999-та година, когато бе обявено, че тя подготвя нов процесор с революционна архитектура. До самото представяне на Crusoe (на 19-ти януари) не бе изнесена никаква предварителна информация и целият проект бе едва ли не секретен. Обявяването на новия процесор бе webcast-нато през ZDTv, така че всеки желаещ можеше да присъства виртуално. А това бе наистина събитие, тъй като в залата имаше над 150 репортери и поне дузина камери. На 19-ти януари бяха обявени 2 модела: TM3120 и TM5400 – първият по 0.22 микронна технология, а вторият по 0.18. И двата са с 128-битова архитектура и използват VLIW (very long instruction word) технологията, която е характерна за процесорите от следващо поколение. Най-интересното е, че в основата на дизайна на Crusoe стои специален code-morphing софтуер, който позволява пускането на всички съществуващи досега x86 приложения. По този начин се елиминират милиони транзистори, като основната хардуерна част е много по-малка, ефективна и бърза, отколкото при конвенционалните чипове.

Освен това е възможно upgrade-ването на въпросния системен процесорен софтуер директно от Internet – нещо, с което не може да се похвали никой друг конкурентен производител. По този начин, дори и да има някакви бъгове в процесора (подобно на Intel-ските празни таблици в Pentium-ите) няма да има нужда да се заменят дефектните бройки.

Веднъж преведен, най-често използваният x86 код се кешира, което елиминира постоянната транслация (TM3120 има 96kb onchip L1 cache, а TM5400 128k L1 и 256k L2 cache). А освен че превежда x86 кода, Code Morphing системата го и оптимизира, в зависимост от това колко често се използва, което на практика премахва нуждата от преподреждане на инструкциите от самата VLIW изпълнителна част. Освен това е възможно превеждането на произволен набор от инструкции към VLIW, като за целта е нужна просто друга версия на Code Morphing софтуера. Това означава, че Crusoe може да се справи с всеки различен от x86 набор от инструкции (напр. този на Motorola).



Crusoe е най-икономичният процесор, създаван някога

което го прави идеален за нуждите на мобилните системи. В idle режим консумацията и на двата модела е под 20mW, а максималната консумация, която се достига при изпълнението на задачи като DVD възпроизвеждане, е не повече от 2W. TM5400 използва специалната LongRun технология, позволяваща автоматично нагласяне на тактовата честота и консумацията на енергия в зависимост от изискванията на даденото приложение.

TM3120 работи с тактова честота от 333-400Mhz, а TM5400 от 500-700MHZ, като и двата разчитат на SDRAM памет. Така те конкурират водещите процесори в бранша, тъй като са мобилни, имат по-малка консумация на електроенергия и същата производителност. Интересен е фактът, че поради намалената си консумация Crusoe процесорите топлят горе-долу 2 пъти по-малко от средностатистическия Pentium.

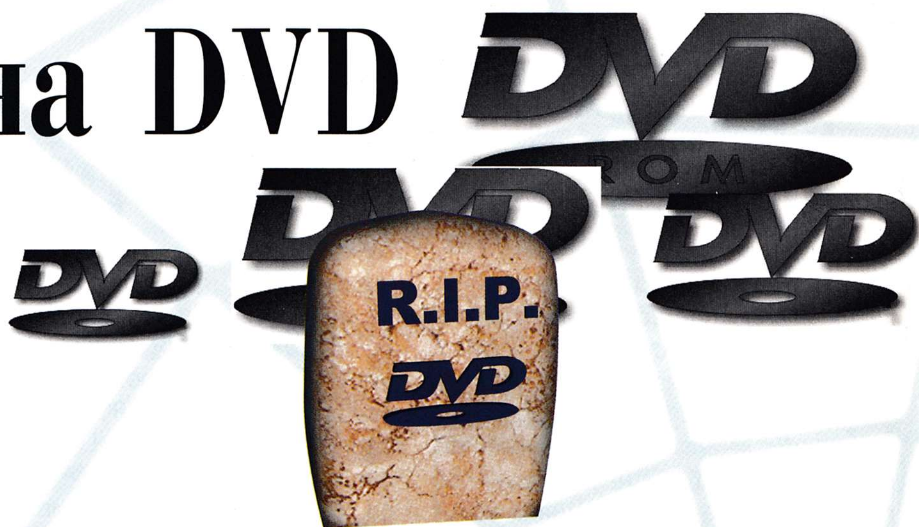
Друг интересен факт е, че от финансова гледна точка

зад Transmeta стоят личности като Пол Алън

(настоящият шеф на Microsoft) Джордж Сорос (дето налива пари във фондация Отворено Общество), както и още доста стабилни спонсори. В компанията Transmeta работи и Линус Торвалдс – бащата на Linux, с чиято помощ е разработена специална версия на операционната система – Mobile Linux, като се предполага тя да е основна за мобилните компютри, използващи Crusoe. Процесорите на Transmeta се произвеждат във фабриките на IBM. Ако тази история ви се струва интересна, посетете официалния сайт на Transmeta – www.transmeta.com, откъдето ще придобиете по-детайлна представа.

Георги Пенков

Смъртта на DVD



DVD-то се утвърждаваше като стандарт горе-долу две години. И най-накрая през 1999-та, хората се престрашиха и започнаха да го ползват по-широко, като вече дори у нас DVD се смята за абсолютен технологичен хит. Добрият стар CD-ROM събира не повече от 750 MB данни, което е що-годе достатъчно за повечето елементарни дейности – презентации, програмни инсталации и музика. Нещата при DVD-то са доста по-добри. С максимум от 17 GB данни, DVD дава възможност за няколко часа HDTV (висококачествено видео), субтитри на няколко езици, както и за музикални записи с 4/5 точков surround. Само че човек никога не е доволен и вече си мисли за некомпресирано видео (при DVD се използва MPEG2 компресия), за 8/9 точков surround и т.н. екстри, които, грубо казано, ще изискват медия с капацитет около 50-тина гигабайта. Може да ви се струват малко странни тия цифрички, но не се учудвайте, когато след 2-3 години в ръката си ще можете да държите няколко терабайта и то не в DVD формат…

Стандартното CD има 2 слоя със запис. DVD-то е с максимум 4. И сега изненада – нещото, наречено FMD-ROM, има 10, голямо е колкото нормално CD и събира 140GB. Това е горе-долу 7 пъти повече и от най-плътния DVD запис. В 140 GB можете да съберете 20 часа висококачествено видео или малка библиотека с некомпресирана музика (около 220 нормални audio CD-та). Тайната на тази адска медия се крие в особения начин, по който се пазят данните.

При нормалните CD-та и при DVD-то четенето се прави по начин, много подобен на този, който се използва за четене на винили (метод, изобретен преди 100-тина години от Томас Едисън). Вместо обаче да използват игла, те използват лазерния лъч, като според ъгъла на отражение от повърхнината на диска се получава "0" или "1". Проблемът възниква тогава, когато с тази технология се записват повече от един слой, тъй като лазерът често се разфокусира и потокът от данни става абсолютно безполезен.

Ето защо, фирмата Constellation 3D измисля от нулата съвсем нова технология, при която се използва специален тип пластмаси, която става прозрачна, когато се облъчи с лазер. Светлината, която се отразява от отделните слоеве, може да бъде с разнообразна дължина на лъча, като по този начин се избягва неприятният ефект от интерференцията на лъчи с еднаква честота. И тук е моментът за поредната доза шок – благодарение на паралелната обработка на слоевете е възможно постигането на скорост на четене приблизително 1 гигабит в секунда (разделете на 8 и си получавате стойността в гигабайти). Този "небрежен факт" хвърля в тъч не само DVD-то, а и почти всички съществуващи хард-дискове на пазара, тъй като FMD-то е поне 2 пъти по-бързо и от най-модерните SCSI устройства. Нещо повече – технологията на FMD може да се използва и при т.нар. WORM (Write Once Read Many times) устройства или, казано с други думи, ще можете да си ги пишете в домашни условия.

Constellation 3D планират на първо време 30 mm WORM диск, който да се използва с лаптопите, цифровите камери и други мобилни устройства. На практика няма причина те да не бъдат използвани и от desktop потребителите, тъй като са доста привлекателни с 4-те си гигабайта.

Освен тях Constellation 3D представят и т.нар. Clear Cards. Те са с размера на кредитна карта и първите модели ще бъдат с 10 слоя и вместимост до 1 GB. Ще могат да се използват за многократен запис, като по думите на C3D са напълно удароустойчиви, което ги прави идеални за цифрови фотоапарати, MP3man-ове, които в момента използват скъпи flash памети.

Всички гореспоменати продукти, ще бъдат на пазара още тази година. Интересното е, че производството на една FMD-ROM подложка може да се окаже по-евтино от това на обикновените CD-та и DVD-тата, тъй като FMD-то е прозрачно и следователно не е необходима отразяващата повърхност, характерна за другите два типа дискови медии. И ако все още се чудите – FMD означава Flourescent Multilayer Disk. Още информация можете да намерите и на адрес http://www.c-3d.net.

Георги Пенков

Hardware news

Abit и Gigabyte пускат GeForce видеокарти

След като завладяха пазара на дънните платки, фирмите Abit и Gigabyte имат намерение да повторят успеха си и при видеокартите. Използвайки най-бързия в момента GeForce чипсет, те ще пуснат на пазара съответно моделите Siluro GF256 (Abit) и GA-GF256 (Gigabyte).



Intel демонстрира 1,5 Ghz процесор на Intel Developer Forum

Willamette, следващо поколение PIII процесор, работещ на 1,5 Ghz при това с нормално охлаждане, бе демонстриран от Intel. Странното е, че модулът за работа с цели числа на процесора работи на 3Ghz (!!!), или по-точно 1.5Ghz с приложена технология, подобна на AGP 2x. Явно Intel се опитват да достигнат AMD, които имат традиционно превъзходен модул за целочислени операции. И тъй като целочислените операции при такъв бърз процесор са важни най-вече при употреба за сървъри, мисля че този процесор ще си остане само за сървърния пазар (на "подходящата" цена естествено), нищо, че ще включва разширените мултимедийни инструкции SSE2. Специално за Willamete, Intel са разработили нов чипсет, наречен Tahoma (как, по дяволите, ги измислят тия имена?!), поддържащ само и единствено RDRAM, което ще го направи още по-недостъпен за нормалния човек. Очаква се до края на тази година.

3dfx показаха работещ Voodoo5

На изложението MacWorld 2000 3dfx показаха Voodoo5 на живо. Не съм сигурен дали е 5000 или 6000, но все пак вижте снимките:



Това размазване на кофти фотоапарат ли се дължи или просто е T-Buffer-ът в действие? :)

AMD Spitfire

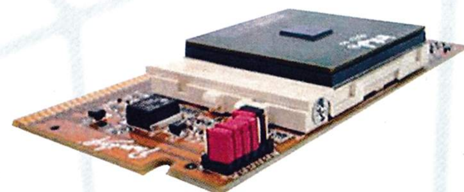
AMD разработват Spitfire - олекотена версия на Athlon, която се



очаква да замени K6-2/3 на пазара за евтини PC-та. Ако процесорът наистина представлява това, което си мисля, а именно нещо като аналог на Celeron-ите, трябва да кажа едно голямо браво на AMD - вграденият в чипа L2 кеш определено ще го направи новия любимец на овърклокерите, а Athlon ядрото ще му гарантира отлична производителност. Според мен новият процесор на AMD ще допадне на всички, които искат идеята на Celeron да продължи да живее. Spitfire се очаква до средата на тази година. Не знам за вас, но аз съм си го заплюл като следващия ми ъпгрейд:). Само дано SocketA дъната се появят навреме...

K7 дъно от Abit?

Чуха се слухове, че Abit разработва Athlon дъно, базирано на KX133 чипсета, което е на една крачка от пускане. Дали найпосле Abit ще се решат да направят удар на пазара на Athlon дъната? Надявам се да успеят, досега поне не са ме разочаровали нито веднъж. Но ме притеснява натискът, който Intel могат да окажат върху тях във връзка с AMD-съвместимите дъна.



FC-PGA адаптер за Socket370

Американската фирма Powerleap направи FC-PGA към PPGA адаптер, който позволява използването на Coppermine процесорите на евтини дъна със Socket 370. При наличието на такива прекрасни socket-базирани дъна като Abit ZM6 и BP6 просто няма смисъл да харчите немалки суми за ново добро slot1 дъно само за да минете на Coppermine. Вече това няма и да ви се налага, стига естествено адаптерът да се появи на нашия пазар.

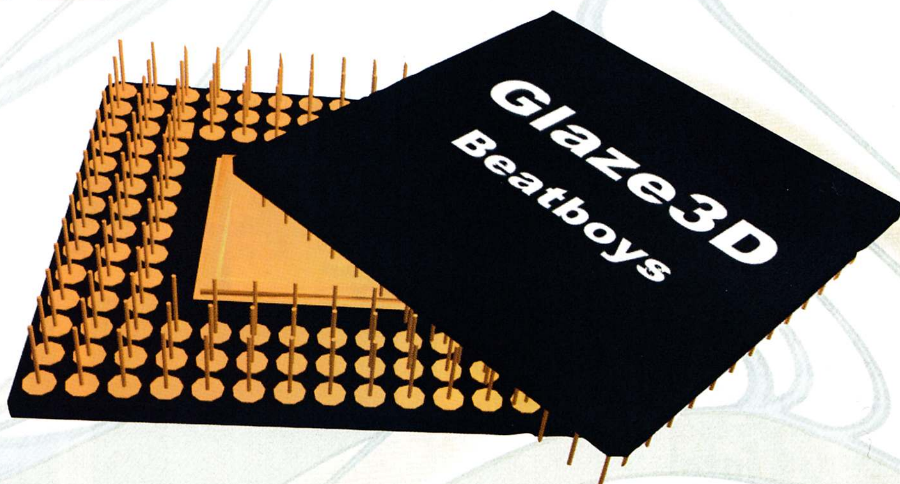
Георги Даскалов

MP3 Плейър за автомобили

На 15 февруари японският концерн Kenwood представи първия в света MP3 плейър за автомобили. Вече ще можем да слушаме любимите си парчета без да премятаме наръч CD-та в колата. Музикалните компании са в ужас от перспективата шофьорите да се откажат от услугите на традиционните компакт диск устройства и да започнат да слушат пиратски изтеглена музика от интернет.



Glaze 3D



Не ви ли се струва, че от известно време насам и nVidia, и 3dfx (че и повечето други производители на графични чипове) тъпчат на едно място, изкарвайки уж нови продукти, които просто са усъвършенстваните модели от предишното поколение? Дори прехваленото GPU на GeForce се оказа неизползваема за момента скъпа екстра, като останалата част от картата представлява просто едно леко подобрено TNT2, и логично в сегашните игри и приложения производителността е доста под очакваната. Време е производителите да престанат да предъвкват старите технологии, и да си напънат мозъците да измислят нещо оригинално. Е, финландската фирма BitBoys май е решила да направи именно това, и макар все още само проект в CAD системите и главите на инженерите, нейният бъдещ продукт

Glaze 3D обещава да издуха nVidia и 3dfx от позициите им на лидери

ако не си седнат на меките части (главите демек) и не измислят нещо наистина оригинално. Докато nVidia и 3dfx се занимават с новите си проекти по има-няма половин година, BitBoys се потят над Glaze 3D от доста време насам. На пръв поглед това говори за несериозност от страна на BitBoys, но ако се замисли човек, това може и да означава доста по-сериозно разработен и новаторски продукт. Ще попитаме какво го прави толкова новаторски? Ами при досегашните решения, чипът на видеокартата се свързваше с отделна памет на картата през обикновено 128 или 64 битова шина, което адски ограничава пропускателната способност, и картата на практика се "спъва".

Galze 3D използва съвсем нова архитектура, наречена XBA

(Xtreme Bandwidth Architecture), която обединява паметта и ядрото в един чип, като връзката с паметта се осъществява през вече 512-битова шина. Това автоматично повдига пропускателната способност на 12GB/сек за малкия модел Glaze 3D 1200 и повече от 20GB/сек за "баткото" 2400, като двата варианта на чипа ще бъдат със съответно 9 MB интегрирана и максимално 128 MB обикновена външна SGRAM за 1200, и 18 MB интегрирана и максимално 256 MB външна за 2400. Всъщност Glaze 3D 2400 ще представлява платка с два чипа, използвани в Glaze 3D 1200, но за разлика от 3dfx BitBoys не предвиждат използването на външно захранване за картата поради недостатъчен захранващ капацитет на AGP слота :). Използването на тази нова и нестандартна технология за паметта позволява употребата на високи разделителни способности в 3D (1024x768 и нагоре), 32-битови цветове и текстури с невероятна детайлност без съществено забавяне. Сигурно също се питате дали BitBoys по подобие на 3dfx ще игнорират тенденцията да внедряват геометричен процесор в продуктите си. За разлика от 3dfx, които разчитат на чист fill rate, BitBoys смятат да вградят в чипа програмируем копроцесор, който да може да се справя с задачите по геометричните изчисления. Този копроцесор в никакъв случай няма да е бавен – отсега BitBoys обещават максимално 15 милиона полигона за секунда, което е точно толкова, колкото предлага GeForce. Но на този копроцесор не се набляга особено при рекламата, защото BitBoys работят върху друг, много по-мощен и интелигентен геометричен копроцесор, който обаче ще бъде отделен продукт и поне в началото няма да се вгражда в XBA

продуктите. По отношение на запълващата способност също няма да се правят компромиси, fillrate-ът на Glaze 3D модел 1200 ще бъде 1200 милиона тексела (пиксел с приложена една текстура) в секунда, а на по-мощния модел 2400 – както може да се досети човек, текселите в секунда са 2400 милиона. Това се дължи на многото пиксели, които Glaze може да обработва по едно и също време – цели осем, докато да речем GeForce може да рендерира 4 пиксела едновременно, а Voodoo5 – някакви си мижави 2 пиксела. Това на практика означава, че Glaze 3D, работещ на 150Mhz, е на едно ниво с (несъществуващ) Voodoo5, работещ на 600Mhz. При симулации на чипа са постигнати

теоретични резултати от около 300 кадъра в секунда при Quake 3

като не са взимани предвид ограничаващи фактори като процесор и памет. Това си е направо плашещо, дори само като се има в предвид, че се счита, че и най-бързите процесори и памети само ще забавят картата. Понеже (поне на хартия) чипът съчетава качествата на 3dfx и nVidia картите, но е с доста по-добри характеристики, хич няма да се учудя, ако Glaze 3D удържи фронта дори и срещу последващите продукти на конкуренцията. Колкото до екстрите – Voodoo 5 ли? Ха! T-Buffer ли? Ама че майтап! Glaze 3D предлага пълна поддръжка на Full Screen Anti-Aliasing, Depth Of Field, Motion Blur, както и различните видове bump mapping. Всички "уникални" нововъведения на T-Buffer са налице и тук, но оставям на вас да прецените коя ще бъде по-добрата карта ;). Не повдигам въпроса за AGP 4x, защото той вече се превръща в стандарт и би било смешно карта, претендираща за най-бърза, да не го поддържа. Тук интересното е, че Glaze 3D поддържа също и AGP текстури, с което начините за зареждане на текстурите стават три – вградената памет, външната SDRAM и системната памет. BitBoys твърдят, че дори когато картата започне да използва външната SD/SGRAM, производителността не пада значително, което ми се струва съмнително, но веднъж картите да се появят на пазара и това ще се провери. Голяма роля в доброто представяне на чипа ще играят и драйверите, тъй като с помощта на специалния емулатор, разработен от BitBoys, програмистите имат на разположение за тестване, макар и софтуерна, версия на чипа и на практика драйверите се разработват заедно с него за максимална ефективност.

Идва ред на голямото притеснение на всеки купувач, особено на не особено заможния нашенец – цената. Напоследък някои производители се изхвърлят с цени от типа на 600 долара, при което всеки среден потенциален потребител изпада в паника и побягва с истерични крясъци в обратна посока. BitBoys не казват точни цифри, но обещават, че цените ще са съобразени с възможностите на масовия потребител. Моите лични очаквания са в началото цените да бъдат от порядъка на 250$ за малкия модел 1200, а 2400 – някъде между 350 и 400 долара, и ако продажбите тръгнат добре, след 2-3 месеца цифрите ще са доста по-поносими. Мисля така, защото вече се е установило нещо като традиция всяка карта с "пресен" графичен чип (с малки изключения) да се пуска при цена около 250 долара. И понеже не ми се вярва на чудото 2400 да му сложат такава малка за възможностите му цена я лепнах на 1200. Както споменах по-горе, все още няма дори пробни модели на чипа, но явно BitBoys искат да изпипат нещата максимално и да не избързват. Но според тях работещи модели на картата ще съберат очите на хората по изложенията през втората четвърт на тази година. През третата четвърт на Y2K се очаква на пазара да се появят няколко модела Glaze 3D базирани карти от водещите производители, а дотогава ни остава само да стискаме палци оставащата част от разработката да мине гладко и да спестяваме от закуски :)

Георги Пенков

Software News

NETObjects

NetObjects Fusion 5.0

www.netobjects.com

NetObjects съвсем в края на изминалата 1999 година пуснаха и дългоочакваната нова версия 5 на техния HTML редактор – NetObjects Fusion. Това е един от най-известните и най-използвани HTML редактори в света. Самият продукт е насочен главно към създателите на бизнес сайтове, което естествено не пречи да се правят и съвсем други web страници.

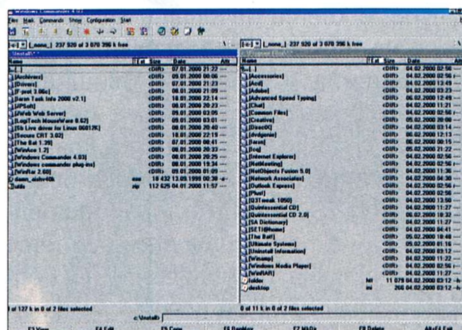
Продуктът има доста приятен интерфейс, който заедно с функционалността на програмата предоставя на потребителите много възможности и лесното на работа. С NetObject Fusion 5 имаме възможност както визуално да редактираме и създаваме web страници, така и директно чрез използването на HTML код. Едно от най-ценните неща в тази програма е това, че има над 50 готови дизайна, който ви спестяват тежката и дълга работа по направата на ваш собствен дизайн.

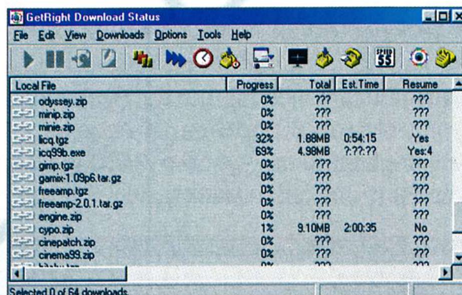
И така нещата стават попрости от всякога. Ако искаме да си направите (примерно) лична страница – пускаме програмата, избираме си дизайн, указваме броя и имената на страниците, които ще съдържа вашият сайт, вкарваме съдържанието, т.е. текста, картинките и т.н. и публикуваме готовия сайт чрез вградения в NetObjects Fusion 5. FTP клиент – какво по-лесно от това? Захващайте се на работа!

Windows Commander 4.03

www.ghisler.com

Ако сте виждали Norton Commander за DOS или Windows, значи знаете за какво става дума, между другото в брой 1/2000 на PC Mania имаше представяне на Windows Commander 4.0. Windows Commander е файлов мениджър също като познатия на всички много bug-ав, нефункционален и некадърен Windows Explorer, тая разлика, че тези отрицателни оценки са заменени с положителни. Програмата разполага с два активни прозореца за работа с файлове, компресира и разкомпресира zip, rar, arj, ace, uc2, lha, tar и gzip, като за компресиране на uc2, lzh и ace се изисква и самите архиватори, които се въвеждат абсолютно безпроблемно. Програмата поддържа и работа на български език, така че езиковия skin можете да свалите от www.ghisler.com. Тези функции едва ли са най-ценните в програмата, съдържаща дори FTP клиент, разработена от Кристиан Гислер. Windows Commander притежава невъобразими възможности, които са неприсъщи за неговите конкуренти. От страна на интерфейса също можем да изтъкнем явните му предимства, но стига съм ви разказвал, визуалната представа и работата с него може да оформи най-точно оценката ви за този софтуер. Пробвайте го и ще се убедите в качествата на продукта, който ще ви спести много главоболия.





GetRight 4.1.2

www.getright.com

След 4.1.1 вече е налице и поредната версия на най-известния инструмент за "масов download". В GetRight 4.1.2 можете да откриете най-вече поправки, а новите неща са толкова дребни, че дори не си струва да ги споменавам...

F-Prot 3.06c

www.complex.is

Едва ли има някой, който е имал проблеми с вируси и да не работил с тази програма за DOS/W9X. DOS версията на програмата има доста опростен и приятен за работа интерфейс.

Антивирусната програма може да сканира архивирани файлове, архивирани изпълними файлове (EXE и т.н.) както и всички останали. Няма проблем и при намирането на макро вируси. Голям плюс за програмата е честото обновяване на вирусните списъци, които могат да се намерят на адрес www.complex.is, на obtaining F-Prot както следва macro.def за макро вируси и sign.def за нормални вируси. Windows версията, наречена F-Macrow, страда от хронично лош външен вид. За съжаление, едва ли това е най-лошото ѝ свойство. Факт е, че DOS версията открива вируси, които в същия момент за Win 9x версията остават загадка. Вирусните списъци работят и с двете версии на продукта F-Prot. Ако PC-то ви е заразено с някакъв вирус, то трябва да знаете, че той няма да има никакъв шанс срещу F-Prot 3.06c – естествено това значи, че ако си отглеждате вируса CIH (Чернобил) то сегашната ви "реколта" е вече обречена ;)

Quintessential CD 2.0.132

www.quinnware.com

Това е един CD плейър, който наистина заслужава по-сериозно внимание. Не че функциите са му кой знае какви, но плейърът, поддържащ вече и mp3 формат, изглежда доста по-добре от своите събратя като Windows CD Player. Този плейър, както почти всички себеподобни, има възможности за запис



на информация за аудио диска, има поддръжка на CDDB (iNet Compact Disk DataBase).

Като външност старата версия 1.27 отчасти доста приличаше WinAmp с изключение на някои малки разлики, но 2.0.x версията има си собствен уникален външен вид. Като цяло това е CD плейърът, от който се нуждаете.

Jet-Audio 4.7

www.cowon.com

Jet-Audio е един комплексен мултимедиен плейър, който дава богати възможности за възпроизвеждане на мултимедийни файлови стандарти/формати като CD-Audio, mp3, avi, mpeg и т.н., че даже има възможност да възпроизвежда и радио, естествено за това трябва да имате съответната радиокарта. Както са тръгнали, Cowon Multimedia сигурно скоро ще вградят и TV плейър в този продукт, но за съжаление все още липсва DVD поддръжка.

Искам да подчертая, че Jet-Audio 4.7 в никакъв случай не е единствено плейър, а в същото време и е рекордер. Програмата се отличава също с чудесния си външен вид, който може да се конфигурира по желание на потребителите. Богати възможности, лесна конфигурируемост и голям функционален обхват – това са най-точните думи, с които мога да определя тази програма.

ICQ 99b (32bit) 3.19

http://www.icq.com/download/

Интернет пейджер

mIRC 5.7

IRC клиент

http://www.mirc.co.uk/get.html

The Bat! 1.41 Beta 3

E-Mail клиент

http://www.ritlabs.com/the_bat/download.html

S3 версия на Quake III



S3 за пореден път направи този рекламен ход, с който цели да докаже качествата на най-новия си графичен ускорител Savage2000 и технологиите S3TC (S3 Texture Compression) и Multi Texture, но не и на S3TL (Texture & Lightning) с който разполага единствената засега видеоплатка, съдържаща този чип – Diamond Viper II. Също така на www.dmmunderground.com ще намерите специално оптимизирания стартов файл Quake3.exe под името dmmq3.exe.

Ето как да инсталираме новата версия: 1. Сложете dmmq3.exe във вашата Quake III директория. 2. След това разархивирайте .pak файловете в Quake3Arena\baseq3 директория. 3. Пускаме играта и се кефиме...

Защо казвам, че тази модификация на Quake III (поне засега) няма за цел да докажат качествата на S3TL? Както знаете, спецификациите на последния продукт на S3 показват че Savage2000 ще поддържа Texture & Lighting. В момента обаче тя липсва, както коментират повечето news сайтове. След запитване от страна на Savage Fansites от S3 отговориха, че самият чип има такава поддръжка, но в сегашните драйвери T&L функциите са изключени. Също така хората от S3 уверяват, че по-късно тази година ще бъдат пуснати нови драйвери, при които работата с T&L ще бъде позволена. С последните ViperII драйвери 9.01.21 има възможност чрез "бъркане" в registry-то да се пусне хардуерно T&L, но това едва ли е кой знае колко добро решение, въпреки че тестовете показват сериозно увеличение на производителността.

И все пак още не е сигурно, че ще има напълно работеща T&L поддръжка заедно с всички останали ефекти. При условие че има такава, остава въпросът кога тя ще бъде реализирана от драйверите. Едно е сигурно – Savage2000 губи позиции спрямо своя конкурент GeForce 256 на Nvidia поради неизбежното забавяне на напълно работеща и функционална версия Savage2000.

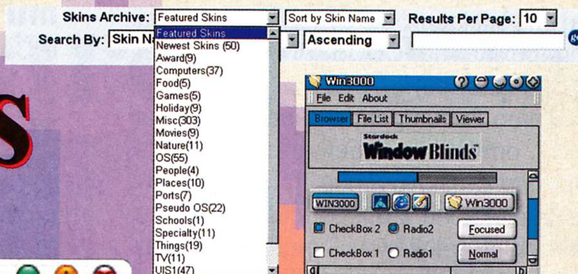
И още нещо, собствениците на Savage3D и Savage4 видеоконтролери не трябва да очакват никакви съществени подобрения в евентуалните нови драйвери за техните платки. Причината за това е приоритетът на Savage 2000. Щом S3 не могат да разработят все още добри или дори приемливи драйвери за Savage3D и Savage4, то какво остава за Savage 2000 в такива кратки срокове?

Нови драйвери

Rizen's tweaked Savage4 Win98 1.08	http://rizenet.iwarp.com/files/rt108.exe
Reference Savage4 Win95 8.10.33	http://www.s3planet.force9.co.uk/sections/files/drivers/s4/w9x/w9581033.zip
Reference Savage4 Win98 8.10.33	http://www.s3planet.force9.co.uk/sections/files/drivers/s4/w9x/w9881033.zip
Sparkle Savage4 WinNT 8.18.02	http://www.sparkle.com.tw/Drivers/S3/s4_81802_nt4.exe
Diamond Viper II Win9x 9.01.21	ftp://ftp.diamondmm.com/pub/display/viper/viper_ii/viperII_w9x_90121.exe
UT Viper II MeTaL 2.0.0.3	ftp://ftp.diamondmm.com/pub/display/viper/viper_ii/viperII_metal_2003.exe
Voodoo Banshee Win9x 1.03.04	http://www.3dfxgamers.com/view.asp?IOID=44
Voodoo2 Win9x 3.02.02	http://www.3dfxgamers.com/view.asp?IOID=38
Voodoo3 2000/3000 Win9x 1.04.00	http://www.3dfxgamers.com/view.asp?IOID=15
Nvidia Detonator 3.75b (TNT, 2, GeForce)	http://www.3dchipset.com/beta/w9x-375.zip
RAGE FURY MAXX A6.32CD38 Win98	http://www.ati.com/na/pages/spdrivers/maxx_a632cd38.zip
RAGE 128/RAGE 128 PRO 6.31CDH40A	http://www.ati.com/na/pages/spdrivers/r128_631cdh40e.zip (Win 9x) http://www.ati.com/na/pages/spdrivers/nt4_r128_631cdh40.zip (Win NT)
Matrox G200/G400 Win9x 5.50.005	http://www.matrox.com/mga/drivers/files/w9x_550.htm

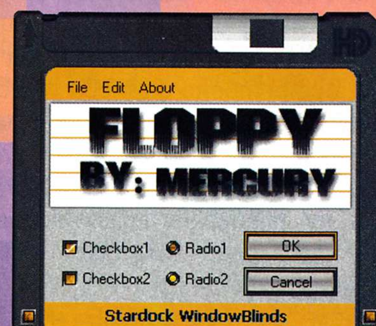
StarDock

WindowBlinds











Windows 3, Windows 3.11, Windows 95-8-SE, Windows NT, Windows 2000... Не! Не! Писна ми! Windows-ите как да е, ама интерфейсът им барабар с Plus-а към тях са ми омръзнали до болка. И когато намерих WindowBlinds от компанията StarDock, смело мога да заявя:

Това е истината!

Няма вече визуално омръзналите ни toolbars и гадното, глупаво бутонче "Start", водещо незнайно защо към "Shut Down"! Много добре. Мнооооого. Кеф ти вид на Lunux – Linux, кеф ти на BeOS – BeOS, кеф ти на MacOS – MacOS. Но скиновете не свършват дотук. Има скинове по над 20 категории като например: храна, компютри, филми, награди, природа, TV... Във всяка категория има по минимум 20 скина и непрестанно се трупат нови.

20x20= 400 !

През определен период се обявява конкурс за най-добър скин, можете да пратите и ваши, ако искате. На сайта има подробни обяснения как се прави и изпраща скин, може да се свали и самата програма, и разни други екстри към нея.

Пък и е лесно: инсталираш програмата, рестартираш, избираш си скин, "Applay" и нека някой каже, че си с Windows! :) Е, малко е досадна програмката, ако не се регистрира, ама и това се преживява.

Реално погледнато, не са малко така наречените Desktop Managers, но WindowBlinds определено им троши главите с малките и лесни за направа скинове, елементарната инсталация, много добрия вид, 99% прилика с оригиналната система и не на последно място с това, че е със загуба на 4-5% системни ресурси.

А след като качите и стартирате програмата ще видите, че тя дава и тотален контрол върху себе си. Харесвате си скин, но как ще го аплайнете и какво точно от неговите функции си остава ваш избор. Тези функции са десетина и доста приятни – скин само на toolbars, само като цветова схема, само на checkbox и т. н. Можете да сложите картинка за background на Windows приложенията,

и дори да направите иконите по десктопа си прозрачни

Много е забавно, когато се опитаме да кликнем по тях :))) Когато бета-тестерите установили, че има проблем с определени програми, авторите помислили и за това: можете да слагате скина на определени програми, а на други не! Нещо като Ignore List на ICQ.



Инсталацията на самите скинове е ултра проста – изтегляте скин.zip от Интернет, отваряте контрол панела на WindowBlinds и кликваме на "Install a new skin...", показвате къде са ви zip файловете и готово. Програмката си свършва останалата работа. Много приятно и безпроблемно, бързо и просто. Казано с по-прости думи:

"A must have" program!

Поне за мен! Надявам се и за вас.

Пеню Дачев

Ако стане така, ще ви помогна още малко:

1. Сложете QuarkXPress и PaintShop Pro в Ignore List на Blinds.
2. Ако се запалите по интерфейси, освен www.windowblinds.net за скинове вижте и на www.skinz.org, сайт, специализиран за скинове за каквото се сетите – WinAMP, 3D-FTP, Cool Desk 99, ICQ Plus, Quake1, 2, 3, Real Juke Box, Sonique, Hotbar, Legacy Doom... Скиновете на www.skinz.org са 8376 и са в петдесетина категории.

Happy Skining!

P.S. Единственото, което не съм пробвал, е WindowsBlinds на по-слаби компютри. Просто нямаме такъв под ръка и приятелите ни нямат. Дано и там няма проблеми. А ако вие останала някоя 3-486 тица, ще напомня:

Време е за UPGRADE!

Може да си изрежете обложка за диска!

Заповядайте в нашите магазини!

ИГРИ

Nox – екшън/RPG
Allegiance – екшън
Croc 2 – аркада с крокодил :-)
Ford Racing – рали
Imperium Galactica II – стратегия в реално време
NASCAR Racing 3 – рали
Shogun: Total War – стратегия в реално време
Soldier of Fortune – 3D-екшън
KA-52 Team Alligator – симулатор на хеликоптер

ПРОГРАМИ

ICQ (32-bit) 99b beta 3.19 build 2569 – интернет-пейджър
RealPlayer 7.0 – аудио и видео-плейър
MusicMatch Jukebox 4.5 – MP3-плейър и редактор, прави MP3-та
Awave Studio 6.0 – редактор, конвертор и плейър на различни формати аудио файлове
Ulead Cool 3D 3.0 – Създава 3D-анимирани текстове. Специални ефекти като огън, експлозии, усукване...
123 Free Solitaire 4.1 – пасианси
Window Washer 3.0 – изтрива cache, cookies, history от вашият браузър.
Animated Screen 4.2 генратор на анимация
NeoTrace 2.12a – графичен интрфейс за tracert и ping
IconForge (32-bit) 4.6 – Редактор на икони, курсори, картинки и др.
The Font Creator Program 2.2 – Създава и редактира на TrueType-шрифтове
WinRAM Booster Pro (Windows 95/98) 2.0 – оптимизира оперативната памет
AbiWord 0.78 – много приятен текстов редактор. Поддържа Microsoft Word 97 и RTF. Само 1 MB!
WinBoost 2000 – Настройки за Windows 98.
EasyScreen 3.51 – Capture and print screen images.
AppsTraka 3.01 – контролира и следи достъпа до вашите програми

UPDATES

Age of Empires v1.0c
Grand Theft Auto 2 v1.03
Nocturne Patch
Quake III Arena Point Release
SWAT 3: Close Quarters Battle v1.1
Planescape: Torment v1.1
C&C: Tiberian Sun v1.17A
Ultima IX: Ascension v1.18F
Wheel of Time 333b patch
Unreal Tournament v405B

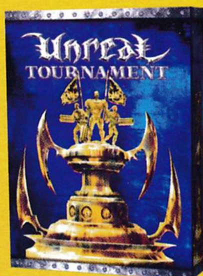


Може да си изрежете обложка за диска!

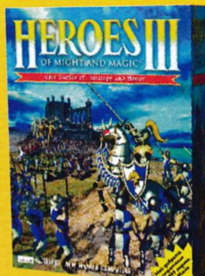
САМО ХИТОВЕ



~~$ 38~~ $ 29



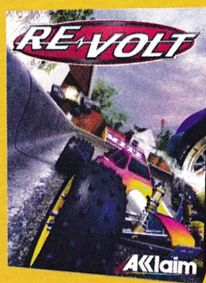
$ 42



$ 38



$ 23



$ 38



БЕЗПЛАТЕН !

ЗАПОВЯДАЙТЕ

в магазини PC Mania и ще получите безплатен джойпад "LEDA", след като си купите 5-те специално подбрани за вас заглавия.

Заповядайте в нашите магазини!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31, пл. "Славейков" №9, масите на пл."Славейков" масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на "Главната"

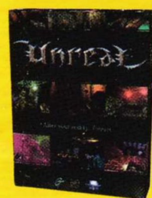
Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14, ул. "Иван Аксаков" №31

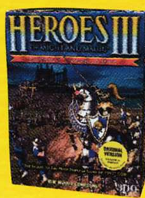
Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

ИГРИ – 150 ЗАГЛАВИЯ от 10 до 44 USD









Abe's Exodus .... $ 36
Air Warrior II .... $ 14
Aliens vs. Predator (2 CD) .... $ 44
Alpha Centaury .... $ 44
Ark Of Time .... $ 10
Army Men II .... $ 42
Beat The House .... $ 10
Beavis & Butthead .... $ 36
Blaze & Blade (Playstation) .... $ 42
Braveheart .... $ 40
Breakneck .... $ 42
Bugs Bunny .... $ 35
Capitalism Plus .... $ 14
Castles 2 .... $ 10
Championship Motocross (Playstation) .... $ 42
Combat Chess .... $ 18
Commandos: BTCD .... $ 30
Cutthroats .... $ 40
Dark Omen .... $ 20
Dark Stone: Evil Reigns .... $ 44
Dark Vengeance .... $ 36
Death Rally .... $ 14
Disk World Noir (3 CD) .... $ 40
Driver .... $ 44
Dune 2000 .... $ 44
Dungeon Keeper II .... $ 44
European Air War .... $ 35
Extreme 500 .... $ 42
F/A-18 Korea .... $ 18
F-22 v.5 .... $ 14
Falcon 4.0 .... $ 35
Fifa 98 .... $ 20
Fifth Element .... $ 39
Fighter Duel .... $ 30
Fighter Squadron .... $ 42
Final Doom .... $ 14
Fleet Command .... $ 20
Flight Unlimited III (3 CD) .... $ 44
Flying Corps Gold .... $ 18
Football World Manager .... $ 18
Fragile Allegiance .... $ 10
Gex 3D:Enter The Grecco .... $ 18
Great Battles of Alexander .... $ 14
Great Battles of Caesar .... $ 14
Great Battles of Hannibal .... $ 14
Grim Fandango (2 CD) .... $ 44
Halflife .... $ 39
Halflife: Opposing Force .... $ 30
Heart Of Darkness .... $ 20
Heavy Gear .... $ 13
Hellcopter .... $ 39
Heretic II .... $ 39
Heroes of Might & Magic 2 .... $ 18
Heroes of Might & Magic: Compendium (3 CD) .... $ 42
Hexplore .... $ 32
Imperium Galactica (2 CD) .... $ 14
Independence War (4+1 CD) .... $ 35
Klingon Honor Guard .... $ 35
Lands Of Lore III (4 CD) .... $ 44
M1A2 Abrams .... $ 14
Men In Black .... $ 20
Might & Magic VI (2 CD) .... $ 42
Might & Magic VII (2 CD) .... $ 42
Monaco Grand Prix 2 .... $ 42
Moto Racer 2 .... $ 44
Moto Racer Classic .... $ 20
Myth 2 .... $ 36
NAM .... $ 36
Nascar Road Racing .... $ 44
NHL 2000 .... $ 44
Normality .... $ 10
Oddworld: Abe's Oddysee .... $ 14
Pandemonium 2 .... $ 18
Pod Gold .... $ 18
Powerslide .... $ 36
Premier Manager 98 .... $ 20
Puzzle Bobble .... $ 14
Rayman 2: TheGreat Escape .... $ 18
Rayman Designer .... $ 18
Reloaded .... $ 10
Rent a Hero .... $ 42
Requiem .... $ 42
S.C.A.R.S .... $ 25
Scullcaps .... $ 25
Sensible Soccer 98 .... $ 36
Seven Kingdoms .... $ 14
Silver (2 CD) .... $ 37
Sim City 3000 .... $ 44
Sini Star .... $ 42
Slipstream 5000 .... $ 10
Solitaire For Windows .... $ 10
Speed Busters .... $ 39
SPQR .... $ 10
Star Craft .... $ 29
Star Craft: Broodwar .... $ 27
Star Trek 25-th Anniversary .... $ 10
Star Wars Alliance (2 CD) .... $ 44
Star Wars Supremacy .... $ 19
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) .... $ 44
Street Racer .... $ 18
Superbike World Championship .... $ 44
System Shock 2 .... $ 44
Tempest 2000 .... $ 10
Tempest 2000 .... $ 10
The F.A. Football Manager 2000 .... $ 44
The F.A. Premier League STARS .... $ 44
Thunder Brigade .... $ 38
C&C Tiberian Sun (2 CD) .... $ 44
Tomb Raider II: Golden Mask .... $ 25
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft .... $ 36
Total Air War .... $ 20
Ultimate Doom .... $ 14
Unreal Mission Pack .... $ 25
Uprising II: Lead & Destroy .... $ 38
V Rally .... $ 20
Vangers .... $ 14
Virtual Pool .... $ 10
War of the Worlds .... $ 36
Wargasm .... $ 20
Warzone 2100 .... $ 40
Wetrixv .... $ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD) .... $ 20
World Football 98 .... $ 18
World War II Fighter .... $ 44
X Beyond The Frontier .... $ 42
X-Files (7 CD) .... $ 40
Z + Expansion Kit .... $ 14

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Абсолютно всички модели 3D-карти!

Riva 128 4MB .... $ 29
Rendition Verite V2200 8MB .... $ 34
Riva Vanta 16MB .... $ 61
Riva TNT2 32MB Eagle M64 .... $ 87
Riva TNT2 16MB Creative M64 .... $ 119
Riva TNT2 Ultra32MB Axle .... $ 124
GeForce 32MB .... $ 280
S3 Savage 4 32MB .... $ 78
Millennium G400 16MB .... $ 123
Voodoo 3 2000 16MB .... $ 107
Voodoo Banshee .... $ 59
ATI Rage Fury 32MB TV Out .... $ 155

САУНДКАРТИ

Yamaha YMF 724F-V .... $ 18
Creative Ensoniq .... $ 31
Creative SB 128 .... $ 44
Creative SB Live X-GAMER .... $ 130
Creative SB Live OEM .... $ 64
Creative SB Live Platinium .... $ 215

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% отстъпка!

Anno 1602 .... ~~$34~~ $30
Apache Havoc .... ~~$30~~ $25
Blood 2 : The Chosen .... ~~$36~~ $30
Eastern Front .... ~~$18~~ $15
Grand Touring .... ~~$30~~ $25
Operational Art Of War .... ~~$25~~ $20
Pinball: Big Race Of USA .... ~~$30~~ $25
Pro PinBall: Time Shock .... ~~$25~~ $20
Civilization Call to Power .... ~~$42~~ $30
Turok 2 .... ~~$39~~ $30

Общо спестявате $ 53

ЗА ГЕЙМЪРСКИ КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с документация на български!

Heroes of Might & Magic III .... $ 38
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade .... $ 23
Unreal Tournament .... $ 42

И още хитови заглавия:

Fifa 2000 .... $ 44
Tiberian Sun .... $ 44
StarCraft .... $ 29
Need For Speed 4 .... $ 44
Re-Volt .... $ 38

7 диска с четири игри на фантастичната цена от 50$!
Unreal; Duke Nukem (3 CD) Total Annihilation (2CD); Abe's Oddysee

ДЖОЙСТИЦИ, ДЖОЙПАДОВЕ, ВОЛАНИ



Joypad Antanas .... $ 7,5
Joypad Destiny 4 бутона .... $ 11
Joypad Logitech .... $ 16
Joypad Destiny 6 бутона .... $ 15
Joypad Destiny 8 бутона .... $ 20
Joystick Destiny 4 бутона .... $ 23
Joystick Destiny 8 бутона .... $ 30
Joystick Logitech Digital .... $ 49
Joystick Logitech .... $ 26
Joystick Genius Flight 2000 .... $12
Joystick Genius Digital F-23 .... $ 26
Joystick Genius Max Fighter .... $ 47
Joystick Microsoft SideWinder .... $ 33

Волани

Logitech Formula .... $ 110
Dexxa .... $ 62
Destiny .... $ 68
Destiny Force Feedback .... $ 159



ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

HTTP://GAMES.MTEL.NET

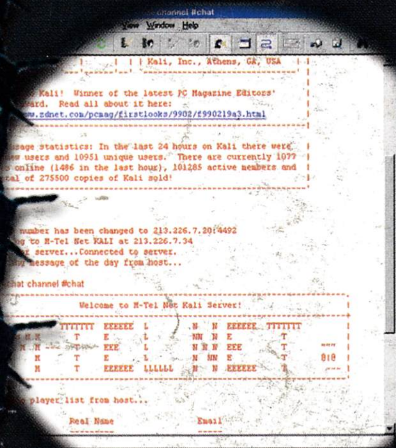
mtel.net
A company of Mo...

Здравейте ГЕЙМЪРИ,
за ваше и наше
удоволствие НИЕ
(М-ТЕЛ НЕТ) пуснахме
КАЛИ ГЕЙМ
СЪРВЪР.

KALI
mtel.net
GAME
server

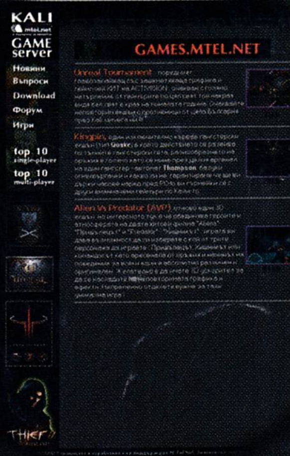
ЗДРАВЕЙТЕ ГЕЙМЪРИ,
ЗА ВАШЕ И НАШЕ УДОВОЛСТВИЕ
НИЕ (М-ТЕЛ НЕТ) ПУСНАХМЕ
КАЛИ ГЕЙМ СЪРВЪР

• ЗАПОВЯДАЙТЕ •



- Информация за най-новите игри.
- On-line противници от цялата страна.
- Класация TOP 10 на игрите.
- GAME ФОРУМ.
- И други изненади за запалените ГЕЙМЪРИ.

http://games.mtel.net



Елате и
вижте сами.

ВХОД
БЕЗПЛАТЕН